POPOROGUE OFFICIAL GUIDEBOOK
ポポローグ™ 公式ガイドブック

ファミ通
ポポローグ
公式ガイドブック
JK•VOICE 著
ASPECT
POPOROGUE OFFICIAL GUIDEBOOK
JK•VOICE 著
ポポローグ、公式ガイドブック
ファミ通責任編集

Once upon a time, there was a small kingdom called POPOLOCROIS.
At that time, the night stars in the sky had magical powers.

Prince PIETORO of POPOLOCROIS was twelve years old but did not like studies.

He had had an exciting adventure with a SHIROKISHI, a GAMIGAMIMAOU,
and a witch NARCIA two years before to save his mother from the hands of Ice Devil.
He remembered his adventure again and again and wanted to look after another.

He decided to quit his study and escape the castle that day.

When he stepped down the stair, he saw his father, King Paulo, and his mother, Queen Sania.
They were talking with cooks about new menus.
It was a good chance to escape.

Just now!
He rushed through them.

Then, he saw ministers, fortune tellers and admirals talking with each other.
He passed through them silently and secretly.

He could escape the castle if he was not be noticed by a gatekeeper.
A gatekeeper named Gon was asleep.
He passed through the gate.
PIETORO succeeded in sneaking out of the castle.

After he left the gate, he entered the castle town.
The town was crowded with gentle and warm-hearted people.

Although POPOLOCROIS was peaceful then, it had been attacked by the troops of Ice Devil twelve years before.
A huge dragon appeared from the sky and saved the kingdom.
The people in POPOLOCROIS had been very grateful to the dragon since then.

To tell the truth, the dragon was the PIETORO's mother, Queen Sania.
So he was also a dragon incarnate.

The people in POPOLOCROIS were gentle and warm-hearted as usual.
POPOLOCROIS was peaceful as usual.
No one thought that they would be involved in a terrible incident in the future.

It was also the beginning of his very amazing adventure.

Poporogue Official Guide Book

This is a guide book for POPOROGUE. Since this game has many complicated items, such as flags and randoms, I had a hard time collecting data. However, I have made my best effort to write it simply, so I hope you enjoy reading it.

Contents of Poporogue Official Guide Book

This is a guide book for POPOROGUE. Since this game has many complicated items, such as flags and randoms, I had a hard time collecting data. However, I have made my best effort to write it simply, so I hope you enjoy reading it.

Important

『ポポローグ』のおもしろさ、それは「コレクション」にほかならない。この観点に立って、我々編集スタッフは本書を制作しました。

このゲーム中にはピエトロ手帳という機能があり、そこには、出会ったモンスター、手にしたアイテム、進入したフィールドが自動的に記録されていきます。これらのデータをすべてそろえることが、このゲームの真の目的であると我々は考え、それらを完成してもらうために全力を尽くしました。以下が『ポポローグ』の全てを明らかにするための本書の内容です。

■キャラクター
「このひとは誰なの？」を解決
ピエトロや傭兵など、主要キャラクターの解説をしています。イメージイラストはシナリオの進行順に掲載しました。

■システム
「これどうなってるの？」を解決
夢幻フィールドの構成や戦闘システムなど、知っておくと便利な情報を掲載しました。ゲームに付属されているマニュアルから、一歩と言わず5歩ぐらい踏み込んだもの、と理解してください。また、そこで解説している内容を、ほかのページでも解説している場合は、その関連ページも記載しているので、あらゆるページから情報を収集していってください。

■コレクション
「何をどうやって集めるの？」を解決
ピエトロ手帳をはじめ、コレクション要素の強いものを解説し、データもまとめています。システムと同様、関連ページを記載しています。

■イベント
「どこに行って何をすればいいの？」を解決
すべてのイベントをゲームの進行に合わせたチャートにして、発生条件などの解説も加えて掲載しています。またここには、すべてのピエトロ日記も掲載しており、どのイベントが日記に載るかが、ひとめでわかるようになっています。

■マップ
「ここには何があって、この先にはどうやったら行けるの？」を解決
固定フィールドと夢幻フィールドに関するすべての情報を掲載しました。固定フィールドではショップの場所やイベント発生ポイントを、夢幻フィールドではルームの特徴や変化に関する情報、宝箱の中身や扉を開く条件などを記載しています。

■データファイル
「どこで入手できるの？」を解決
モンスターやアイテムなど、さまざまなデータを公開しました。ゲーム画面には表示されないデータや、出現または入手場所を中心に解説しています。

本書は以上のコーナーで構成されているわけですが、『ポポローグ』は、イベントの進行、扉の開閉、宝箱の出現などが密接に関係しているため、各コーナーをスキップさせながら読んでもらうことになります。たとえば、「この宝箱には何が入っているのか」という場合は、マップページでその宝箱を調べてデータファイルで中身を知る。また「この扉はどうやったら開くのか」という場合は、マップページでその扉を調べ、イベントページで条件となるイベントを知る、といった具合になるわけです。

そして最後に、本書は『ポポローグ』のすべてを明らかにした攻略本であり、本書に書かれていることが『ポポローグ』の真実です。ほのぼのとしたゲーム画面の裏に隠された『ポポローグ』の真の姿を、本書の内容を信じて読み進めることによって知ってもらい、そして実際に体験していってもらえれば幸いです。

米田崇（JK・VOICE）

CHARACTERS
キャラクター

Let's see the PIETRO's adventure with some lovely illustrations and poems. I show the profiles of the characters. In fact, I have obtained the illustrations from Sony.

NALSIA is a witch. She is a girl friend of PIETRO. She adventured with him in the previous work, but she stays home this time.

1 Scenario

トンクウ

タイガーデパートとドラゴン商会でにぎわう豊かな場所と貧しくてもたくましい人々が住むマーケットを持つ、人と物が行き交う活気ある港町。ここには多くの旅人が訪れ、にぎわいと出会いと恋であふれている。

Guilda ■ギルダ

ポポロクロイス王国にあるフローネルの森を守る魔女。すごく長生きをしていて、パウロ国王がまだ王子だったころのことも知っている。ナルシアのお姉さん。

Nalsia ■ナルシア

フローネルの森の魔女。夢幻王国に吸い込まれ魔法の力が弱まってしまったので、ピエトロといっしょに冒険することができない。幻を送る魔法で、ピエトロを導いてくれる。

めぐりあい

めぐりあいたい
憧れの人と　恋人と　仲間と
それは　いつ？
それは　どこで？
意地悪な運命の流れに浮かぶ小舟のように
いつどこで　めぐりあえるのかわからない
けれども　それは　とても楽しいこと
いつかどこかで突然　訪れる
それは　とても楽しみなこと

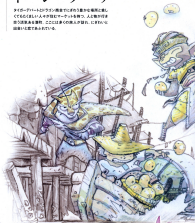
Mikhail ■ミーシャ

おサル。世界中のつわものと戦いたくて旅をしているけれど、深い霧のためトンクウで足止めをくっている。レパルドと仲良しで、いっしょに旅をしている。

Lepard ■レパルド

ヒョウの戦士。伝説の武器や鎧に身をかためて悪いドラゴンを倒しに行くような勇者を求め旅をしている。戦うことが大好きで、勇者が冒険に誘ってくれるのを待っている。

よろしくね

一緒に冒険しよう　きっと楽しいよ
つらいことも　悲しいこともあるし
道に迷ったりすることもあるよ

でも　一緒なら　きっと楽しいはず
ぼくは　こんなに小さいけれど
君が一緒なら　どんなことでも乗り越えられる
ぼくも　頑張るから
だから　よろしくね

2 Scenario 傭　兵　所

いろんな町にある、とても不思議な傭兵所・どり～むそるじゃ～。ここでは、冒険の途中で出会った人が、ピエトロを待っていてくれる。彼らにお願いすれば、気持ちよく仲間になってくれるけれど、待っているあいだはタイクツな場所らしい。

Robin ■ロビン

オッチョコチョイな狩人。ピエトロをイノシシと見間違えたりするけれど、弓の腕前はピカイチ。狩りをして暮らしている。

Doguma ■ドグマ

きれいなべべとお化粧の匂いが大好きなお坊さん。悟りを求めて旅に出たらしいけど、踊り子のお姉さんをお酒に誘ったりもする。

Daison ■ダイソン

角刈りのおじさん。先祖代々きこりで、斧の扱いは達人級。他人を思いやる心を持つ、とても礼儀正しい人。仕事を探している。

3 Scenario ガ　バ　ス

誰もが憧れる王様の生活。その夢をかなえる、ギャンブルの街。勝負に勝てば王様気分で極楽生活、負けてしまえば街と勝者のために働かされる。勝ちと負け。地上の極楽の光を生み出す、地下発電所で流れる汗。ここは明日を夢見る街。

早く行こうよ

早く行こうよ
一発逆転の明日を夢見てる街へ
光がギラギラ　汗がダラダラ
ダラダラをギラギラにする明日
それは　とてもスリリング

負けるってことは　逆転のチャンス
そんな夢を見たっていい
夢みたいにきれいな街で
夢みたいな夢を見たっていい
夢みたいなギラギラがあるのだから
そんな街へ　早く行こうよ

Miruto ■ミルト

妖精みたいなカッコをした女の子。迷子になったクルトを探している。イタズラが大好きで、短気で、わがまま。いつも楽しそう。

Kuruto ■クルト

タイクツが大嫌いなイタズラ小僧。イタズラが過ぎて、たまに仕返しされることもあるみたい。双子のミルトとはとても仲良し。

4 Scenario

黄金と死の迷宮

ぴかぴか光る黄金は、どんな人の心にも魔法をかける。
人々を惹きつけて止まない黄金が眠る
都市の奥深くには、欲望そのものを食
べる龍が潜んでいる。黄金という
エサに引き寄せられた人々の、
欲望の夢を味わうために。

大ピンチ

心の外にあるものを欲しがると　恐い目にあうよ
本当に欲しいものは　もう　君のそばにあるんだ
だから無理しなくていいんだ

Laura ■ラウラ

スリのお姉さん。お父さんは盗賊団のボスらしい。お宝が大好きで、お宝にありつけそうと思うだけで、目がキラーンと光る。意地っ張りだけど、案外素直なところもある。

Mell ■メル

とんがり耳の女の子。ケガをしている子や疲れている子を、不思議な力で元気にしてあげたくてウズウズしている。動物が好きで、元気のない子をいつも探している。

でもね　欲しがる心は　毎日を楽しくしてくれる
恐い目にあうかもしれないけれど
無理するな　なんて言葉を信じたら　つまらないよ
それを乗り越えるのは
とても恐いけれど　とても楽しいことだから

Tamotamo ■タモタモ

とっても強い魔導師。自分より強いヤツを倒すために、王家の洞窟の奥を目指している。いっしょに冒険すると、かなりキツイ人らしい。無口であやしいフンイキ。

Xenon ■ゼノン

戦闘用ロボット。最初に見た人をご主人さまだと思い込む。でも、スイッチを切ると、それまでのことはきれいさっぱり忘れる。なんとも人間くさい異世界のロボットなのだ。

5 Scenario

コロモック

子供のまいた種が、ファラオの水で大きな大きな豆の木に育ち、砂漠の町・コロモックと天空の城を結びつけた。ダラダラ病の原因があると思われる天空の城を目指し、ピエトロたちは、その巨大な豆の木を昇って行く。

空へ

かげろう揺れる砂漠が　緑あふれる大地に変わる
すずやかな風が　空と大地を吹き抜ける
けれども　渇きすさんだ心から　泥のような心へ
怠惰が　じっとりとまといつく

Zappa ■ザッパ

カバみたいだけど、本当はドラゴン。ものすごい力持ちだけど、のんびり屋さん。のんびりし過ぎていて、人の話をあまり聞いていないのが困りもの。寝るのが大好き。

今の想いも　過去の記憶も
すべて溶かしてしまうような怠惰な心
身を任せれば　楽になれる　どんどん沈んでいける
沈みたくないなら　空を目指そう
自分の手で倒すべきものが見つかるはず
それは　自分の手で倒さなければならないもの
夢を見続けたいのなら

Bolis ■ボリス

記憶をなくした王子。自分が誰なのか、なぜここにいるのか、何も思い出せなくなってしまっている。真面目な人なので、記憶がないことをとても悩んでいるようだ。

Gamigami ■ガミガミ魔王

自称、悪の天才。今回の冒険にはナルシアがいっしょじゃないので、仲間になってくれない。パウロ国王がかぶっている知恵の王冠を、こりずに狙っている。

6 Scenario

夢幻城

怠惰、恐怖、欲望、憎悪の悪夢を従えた、夢を紡ぐ者が君臨する夢幻王国の心臓部、それが夢幻城。多くの世界を襲った悲劇の中心部に、夢幻城は建つ。打ち消すべき暗黒の夢見は、その夢幻城の最上階にある。

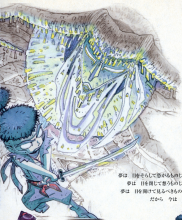
戦い

夢の抜け殻は夢を見ない
ぼくが夢を捨てない限り　ぼくはぼくであり続ける
でも　夢って何だろう
一人きりの黒い夜に見る　絶望の凍てつく夢
そんな夢につぶされたくはない

Pauro ■パウロ国王

ポポロクロイス王国の心優しい王様。昔は獅子王と呼ばれるほど強かったそうだ。今回の事件の責任を取り、自分の手で解決しようとみんなに黙って旅に出てしまう。

Sania ■サニア王妃

いつも優しくピエトロを見守っていてくれるお母さん。歌が上手。2年前、大変な目に遭っている。実はその昔、ポポロクロイス王国を救ったドラゴンの化身なのだ。

夢は　目をそらして恐がるものじゃない
夢は　目を閉じて想うものじゃない
夢は　目を開けて見るべきものなんだ
だから　今は　戦おう

Yuki ■ユキ

新婚さんに憧れている。異世界の人で、ムサシのことが大好き。元の世界にいっしょに戻る方法を求めている。傭兵をしながら、はぐれてしまったムサシを探す。

Musashi ■ムサシ

気ままな傭兵暮らしが大好きな忍者。結婚すると自由がなくなると思って逃げているけど、ユキのことが嫌いってわけじゃないみたい。ピエトロをピエ太郎と呼ぶ。

7 Scenario

王家の洞窟

ポポロクロイス城の隣、タキネン村の奥には森の魔女に守られた王家の洞窟がある。ここは、ポポロクロイス王国の王子が12歳になったときに王位継承の儀式を行うための洞窟であり、禁断の悪夢が封じられている場所でもある。

壊れやすい秘密

君と一緒に　覗いてみたい
隠されたものを　覗いてみたい
禁じられたものを　覗いてみたい

それは　始まり　すべての始まり
君とぼくとの冒険の　始まり
これから　ずっと一緒にいるよ
でも　これは　君とぼくだけの秘密

Pietro ■ピエトロ王子

ポポロクロイス王国の王子。12歳。ちょっと押しが弱いところもあるけれど、勇気と正義感にあふれた礼儀正しい王子さま。平和を取り戻すために、いつも頑張っている。

Pauro ■パウロ王子

ポポロクロイス王国の王子。12歳。口より先に手が出るタイプ。見栄っ張りで、わがままで、ちょっと臆病なところがあるけれど、元気いっぱいの王子さまだ。

S Y S T E M

シ　ス　テ　ム

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. Otherwise, it would be boring to you. You can't enjoy the game without knowing it.

PIETRO is the hero of the game.
But he is not so conspicuous
because there are many other characters
with clear-cut personalities.
He is more conspicuous in TV programs, though.
Have you seen them?

関連ページ

夢幻フィールド	P20
ピエトロ手帳	P30
イベントチャート	P40
ガミガミドリンクG	P225

ポポローグの世界

夢幻魔王イドによって突然、夢幻世界に引きずり込まれてしまったポポロクロイス王国。ゲームの舞台となる世界は、城・町・村などの地形が変化しないフィールド(本書では固定フィールドと表記)と、たえずその姿を変えていく夢幻フィールドの2種類のフィールドから成り立っている。

固定フィールドでは、村人たちとの会話から情報を集めたり、数々のイベントをこなして物語を進行させていく。そして夢幻フィールドでは、モンスターとの戦闘やアイテムの探索を行なう。このふたつのフィールドを行き来することでゲームは展開していくのだ。

それぞれは一見独立した存在に見えても、その実はお互いに影響を与える関係にある。物語の進行によって夢幻フィールドの規模が拡大されたり、封鎖されていた扉が開いて通行可能になったりする。また逆に夢幻フィールドをクリアすることで、固定フィールドのイベントが進展していく場合もあるのだ。

『ポポローグ』のおもしろさ

このゲームの目的は、物語を進展させながらピエトロのレベルを上げ、最後に夢幻魔王イドを倒してポポロクロイス王国に平和をもたらすことである。

だが、おもしろさという点では「コレクション」という要素が、本筋を忘れるほど際立っている。膨大な数のモンスターやアイテム、千変万化の夢幻フィールドの存在が示すように、単純に物語だけを追っていくだけでは、この『ポポローグ』に存在するすべてのおもしろさを発見することはできない。コレクションしたものはピエトロ手帳に自動的に記録され、いつでも確認できるようになっている。物語を追うだけでなく、少し脇道にそれて広大な『ポポローグ』の世界を隅々まで探索し、カンペキなピエトロ手帳を完成させていってほしい。

フラグによる管理

このゲームはいくつもの「フラグ」と呼ばれるものによって非常に細かく管理されている。

システム解析
System Analysis

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

固定フィールドと夢幻フィールド

夢幻フィールド 地形が変化
モンスターとの戦闘
アイテムの収集

固定フィールド 地形は固定
情報収集
イベントの発生
傭兵の雇用と解雇
宿屋で回復とセーブが可能

固定フィールド間を結ぶ経路

ここでいうフラグとは、たとえば「この条件を満たせば、あそこに誰かを登場させる」「ここでこれをすれば、あそこの扉を開ける」といった、一種のスイッチのようなもののこと。フラグには、町にいる特定の人物と会話するだけのものから、ボスを倒すといったものまで、大小さまざまなものが存在する(詳細はイベントチャートにて解説)。そのためこのゲームでは、何らかのイベントを発生させると、それに伴って何かが変化していると考えてよい。

またフラグは、物語の進展だけでなく、夢幻フィールド内の封印されていた扉を開いたり、特定のルーム(P20にて解説)を出現させることもある。夢幻フィールドの変化は、立て札や伝言板で知ることができるので、つねにチェックするようにしたい。

立て札：夢幻フィールド内の情報源。固定フィールドへの出口に通じる道案内をはじめ、謎解きのヒント、強力なモンスターが出現することを表す「強い敵がいるので注意せよ」といった警告などがある。

伝言板：すでに進入したことのある夢幻フィールドが変化した場合、それを知らせてくれる。「どこの扉が開いた」「あそこに新たな道が開通した」など、具体的な情報が随時追加されていく。

夢幻フィールドでの進行

ほとんどの夢幻フィールド内には、HP、MP、TPを何度でも完全に回復してくれる「回復の球」が存在する。この回復の球の近辺で戦闘を繰り返せば、効率よく安全にレベルアップを図ることができる。

⬅回復の球は夢幻フィールドの奥深くにあることが多い。キャラクターのレベルだけでなく、魔法のレベルも上げるようにしたい。

具体的にはこうだ。はじめて進入する夢幻フィールドでは、回復の球を見つけるまでは、モンスターとなるべく接触しないように移動。回復の球を発見したら、その場所を基点にして積極的に戦闘を行う。MPとTPの消費量を気にすることなく魔法や必殺技を使用することができる。もちろん戦闘が終了したら回復の球でつねにベストの状態にしておくこと。ただし、戦闘不能状態になった傭兵は、回復の球でも復活させることができない。ガミガミドリンクGをつねに備えてておきたい。

パーティ全員のレベルを、その夢幻フィールドに出現するモンスターのレベルよりも高くしてから、あらためて夢幻フィールドを探索すれば、安全に冒険をすることができる。

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

システム解析
System Analysis

立て札

⬅プレイヤーを混乱させるような内容の立て札は一切ないので、ここに書かれている情報は信用してよい。夢幻フィールド内では、看板に書かれている内容にそって行動したい。

伝言板

➡まだ読んでいない情報がある夢幻フィールドは、文字が黄色で表示される。伝言板は、城下町外、トンクウのボボロ草原傍出口、コロモックの灼熱洞穴入口、ガパスの大氷穴入口の4ヵ所に存在する。

夢幻フィールド
Fields of Illusion

関連ページ

マップアイコン解説	P60
イベントチャート	P40
魔法データ	P206

夢幻フィールドとは

城や町などの固定フィールドから一歩外に足を踏み出すと、そこには夢幻フィールドが広がる。夢幻フィールドは、モンスターが出現し、宝箱が隠されている探索の舞台だ。そしてその名のごとく、ゆめまぼろしのように、その形は定まらず、入るたびにマップの構成が変化する。

固定フィールドが武具の購入や傭兵の雇用などの探索の準備を行う安全な場所であり、また物語を進めていくフィールドであるのに対して、夢幻フィールドは数多くのモンスターが出現する危険なエリアだといえる。ここには一部の例外を除き、パーティ以外の人物は登場せず、またイベントも発生しない。モンスターと戦い、宝箱や次の町への出口を求めてさまようフィールドなのだ。

夢幻フィールドの仕組み

形をつねに変える夢幻フィールドだが、どのような形になるかは、まったくの無秩序に決まるわけではない。ある一定の法則に従って形成されるのだ。

その法則を説明するまえに、まず理解しておいてほしいのが、夢幻フィールドを構成するルーム、ブロック、ダンジョンという3段階からなる要素である。これについては下の「夢幻フィールドの構成図」を参照してほしい。

夢幻フィールドは出入りするたびにその形を変えるが、実際に変化するのは、ブロック内のルームとそれをつなぐ通路だけだ。ブロックには3×3のマスがあり、その9マスにルームがそれぞれ配置されている。そして、そのルームのいくつかが出現したり、出現しなかったりすることによって、様相を変えているのである。ルームがどのように出現し結ばれるかは、以下の3段階の順序を経て決まっていく。

①階段や出入口などの重要物があるルームや、ブロック間を結ぶ通路があるルーム。これら、ダンジョン内を進んでいくために必要不可欠なものがあるルームは必ず出現する。回復の球があるルーム、竜の球があるルーム、クリアアイテムの入った宝箱があるルームなどもこれに含まれる。

システム解析
System Analysis

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

①ルーム
夢幻フィールド上に点在する部屋。宝箱や階段などが配置されている。それぞれは通路によってランダムにつながれる。
②ブロック
ルームとそれを結ぶ通路の集合をブロックと呼ぶ。ルームは最大で9部屋入る。ホーリーマップで確認できる範囲を指すと考えるとわかりやすい。
③ダンジョン
ブロックがつながったものをダンジョンと呼ぶ。ちなみにブロックの位置関係やつながりが変化することはない。

②ゲームをクリアするためには重要でないものがあるルームや、とくに何もないルームがいくつか出現する。どのルームが出現するか、いくつ出現するかはランダムに決定される。
③そして最後に、出現したルーム間を結ぶ通路が作られる。どのルームとどのルームを結ぶかはランダムに決定される。

①と②には例外として、「このイベントが発生するまでは絶対に出現しない」などのフラグが設定されているルームも存在する。たとえばこれが、ブロック間を結ぶ通路のあるルームであった場合、そのイベントを発生させると、まだ進入したことのないブロックに進入できることになる。

なお、変化するのはブロック内のルームの出現であって、ブロックの配置や位置は固定である。そのため、マップページに掲載しているマップを見て、ブロックを結ぶ通路や階段などの位置を覚えておけば、ダンジョンの攻略ルートが把握できるはずだ。

夢幻フィールド攻略の注意点

夢幻フィールドを安全に攻略していくために、いくつか注意しておきたいことをまとめる。

ホーリーマップを使用する：ホーリーマップは進入したことのあるルームの情報を表示する魔法。迷いの森でホーリーマップの魔法書を入手したら、ピエトロに覚えさせ、つねに使用するようにする。ブロックのつながり、階段などの位置、モンスターの位置がいつでも確認できるようになる。

ホーリーライトを使用する：大氷穴などの暗い場所ではホーリーライトの魔法を使用して、ルーム内を見やすくする。ルーム内の障害物が見にくいと、モンスターとの戦闘を回避する際に不便だ。ホーリーライトはレベルアップすると効果持続歩数が増えるので、覚えたらどんどん使っていくようにしたい。

床にあるスイッチは踏まない：床に埋め込まれたスイッチや、意味ありげなパネル。これら床にあるものはすべてトラップである。

「強敵に注意」の看板に注意：ほかのブロックへ通じる通路や階段の手前に、「強敵に注意」という主旨の立て札が立っていることがある。そこに出現するモンスターのレベルは、それまでに出現していたモンスターのレベルよりも、だいたい5から10高くなっている。

←立て札の内容には、どうでもいいこともあれば、非常に重要なことも書かれている。ただウソの情報が書かれていることはない。内容に従って行動することがクリアにつながる。

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

システム解析
System Analysis

ホーリーマップ

←黄色は固定マップへの出口、青はほかのブロックへの通路、赤はモンスターの位置を表す。夢幻フィールド攻略には欠かせないものなので、つねにパーティにいるピエトロに覚えさせるようにする。

ホーリーライト

➡ダンジョン内を明るく照らす魔法。モンスターとの接触を避けて移動する際に、木や岩などの障害物が見えずに引っかかってしまう、などということをなくす。

関連ページ
モンスター図鑑 P162
傭兵システム P26
勇者のあかし P200
大氷穴 P104

戦闘の基礎知識

このゲームの戦闘はレベルがすべて。レベルさえ高ければ、どんな装備でも、どんな傭兵を仲間にしていても、戦闘には勝利できるようになっている。勝てないモンスターがいる場合、その打開策は「レベルを上げること」にほかならない。モンスターから逃げることは容易だが、冒険を進めるためにはモンスターと戦ってレベルアップし、パーティを強化していくことが必要不可欠なのである。

戦闘の発生と終了：ボス戦を除いて、戦闘はピエトロがモンスターに触れたときに発生する。傭兵が触れても戦闘にはならない。戦闘は敵味方問わず、素早さの数値が高いものから順に行動でき、どちらかが全滅するか逃げ出すまで行われる。逃げ出したモンスターは、トコなどの例外を除いて、そのブロック内からいなくなることはない。逃げたモンスターのHPは時間が経つにつれて徐々に回復していくので、早目に追いかけてとどめを刺すといいだろう。なお、20ターンを経過すると戦闘は強制的に終了する。

モンスターについて：参戦するモンスターは、ピエトロに接触したモンスターと、画面に見えているモンスターの最大8体まで。それ以上いた場合は画面から一時消える。ただし存在自体が消えてしまうわけではなく、戦闘後には再びそのブロック内に現れる。

攻撃方向について：物理攻撃を行った場合、相手のどの方向から攻撃するかで、若干だが与えるダメージが変化する。下の「攻撃方向によるダメージ変化」は、レベル60のピエトロがチョッキンを各方向から攻撃した際のダメージの平均値だ。正面からよりも、側面と背面から攻撃をしたほうがダメージは高い。また、回避や防御される確率は、これも若干だが、側面と背面から攻撃したほうが低い。

陣形：6種類から選択できる陣形だが、ピエトロに攻撃が集中する「ピエトロガンバレ」をつねに選択する。ピエトロは傭兵と違ってパーティから外れることがなく、総じてほかの傭兵よりもレベルが高いため、倒される確率が低いからだ。また、ピエトロは戦闘不能になっても戦闘終了時にHP1で自動的

システム解析
System Analysis

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

ダッシュ攻撃

⬅攻撃目標となるモンスターとの間に障害物がなく、ほぼ一直線で3マス以上の距離があると、ダッシュ攻撃をする。攻撃がヒットすると通常の2倍のダメージを与えるが、途中で転ぶこともある。また、弓矢と杖を装備している場合、ダッシュ攻撃はできない。

攻撃方向によるダメージ変化

モンスター（上方向が正面）

	175	175	175	
178				178
178		▲		178
178				178
	182	182	182	

に復活する。傭兵がアイテムか傭兵所でしか復活できないことに比べ、実質的な損失がまったくない。

指示：まずはパーティにいる傭兵のそれぞれの能力によって役割を決め、それに応じた指示を出していくことが大切だ。必殺技が得意な傭兵には「全力で戦え」、HPが高い傭兵には「前衛で戦え」、魔法が得意な傭兵には「弱点を攻めろ」の指示を出すのが基本だ。また、状況や目的によっても使い分けていきたい。レベルアップに専念しているなら「自由に戦え」、MPやTPを節約しながら先に進みたいときは「魔法はダメ」「力を温存」、魔法をレベルアップしたいときは「新しいことを試せ」を指示する。なお、回復魔法を持っている傭兵には「安全に戦え」の指示を選択しておかないと、回復魔法を使ってくれないことに注意したい。

勇者のあかし

勇者のあかしは、傭兵に「細かく決める」を指示できるようになるアイテム。夢幻フィールドの大氷穴（P104）にある。ゲーム中盤で入手できるので、これを入手するまでは、傭兵の魔法レベルを上げる作業はしなくてもいい。傭兵を思い通りに成長させるには、傭兵に細かい指示を与える必要があり、おおまかな指示では効率的な成長は期待できないからだ。

モンスターの誘導

ダッシュ（⊗ボタン）しながら移動すると、どんなモンスターであろうとピエトロたちに追いつくことはできない。これを利用し、こちらに有利な状況を生み出すようにモンスターを誘導したい。

モンスターにはそれぞれ、「相手が強いと逃げる」「絶対に逃げない」「追われると逃げるが、背中を見せると追いかける」などの性格がある。パーティが近づいたときの動きを見れば、どのような性格なのかは判断できる。そのため、性格に応じておびき寄せたり追いかけていくことで、モンスターを集めたり、また孤立させることができるのだ。

パーティと同レベル、あるいは魔法がまったく効かないモンスターと戦う場合は、1体ずつ倒すように誘導したい。逆に明らかにパーティよりも弱いモンスターや、致命的な弱点（炎に弱いなど）を持っているモンスターは、たくさん集めてから全体攻撃魔法で一網打尽にしてしまうと効率がいい。

⬅思った通りにモンスターを誘導できず、たくさんの強敵に囲まれてしまうこともしばしば起こる。危ないと思ったら、隣のブロックへ逃げれば、モンスターは追いかけてこない。

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

システム解析
System Analysis

弓矢攻撃の特徴

⬅弓矢は、モンスターがどんなに遠くにいても、また壁などの障害物が間にあっても攻撃が可能だ。ただし魔法と同様に、移動後の攻撃はできない。

物理攻撃の処理

➡物理攻撃には通常ヒットのほかに、クリティカルヒット（通常ヒットの数倍のダメージ）、ミス（ダメージなし）、ガード（わずかなダメージ）、カウンター（わずかだがダメージを受ける）になることがある。

魔法 必殺技

Magics & Special Arts

関連ページ

魔法データ	P206
魔法書	P193
必殺技データ	P214

魔法と必殺技の特徴

魔法はMPを消費して発動し、攻撃や回復を行うものである。大きくわけて攻撃、回復、補助の3系統に分類することができる。通常移動時にはHPの回復やマップを表示するといった補助的な役割を果たし、戦闘時には攻撃、回復、敵味方のパラメータ値の増減などを行うことができる。

ほとんどの魔法は、戦闘中に使い込んでいくことで0から4までの5段階にレベルアップする。そしてレベルが上がると、モンスターに与えるダメージ量が増える、効果範囲が広がる、消費MPが少なくなるというように強力なものになっていく。どの魔法を覚えるかは、キャラクターごとに決まっているが、アイテムの魔法書を与えると任意のキャラクターに好きな魔法を覚えさせることもできる。だが、たとえばピエトロは闇と呪の属性の魔法を覚えられないというように、キャラクターによっては絶対に覚えられない魔法もある。

次は必殺技だ。必殺技はTP(必殺技を使うためのパワー)を消費して発動する強力な物理攻撃のことで、それぞれ独自の効果を持っている。

魔法と決定的に違うのは、武器に依存しているという点。装備している武器の種類によって、威力が変わったり、必殺技自体が使えないこともある。そして強力な必殺技のほとんどは、特定のキャラクター専用のものであり、秘伝書によってのみ覚えることができるものが多い。また、必殺技でレベルアップするものは一部のみで、レベルアップの条件も違う。魔法のレベルアップ条件には、さまざまな要素がからむのに対し、必殺技は純粋に使用回数によってレベルアップしていくのだ。

魔法属性値について

魔法は炎、氷、雷、回復など、属性別に10種類に分類される。魔法属性値とは、それぞれの属性に対する適性を数値化して表したもので、ステータス画面で確認することができる。数値が高い魔法ほど、そのキャラクターにとって得意なものであると考えていい。そして魔法属性値は、その属性の魔

システム解析
System Analysis

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

魔法が得意
メル(回復)
ドグマ(攻撃)
クルト(攻撃)
ミルト(回復)

バランス型
ピエトロ
レバルド
ボリス
ユキ
パウロ
タモタモ

必殺技が得意
ダイソン
ロビン
ミーシャ
ザッパ
ゼノン
ラウラ
ムサシ
ドン
ゴン

キャラクターのタイプ

左の表には、初期値だけで評価したキャラクターをタイプ別にまとめている。魔法が得意なタイプは、さまざまな魔法を覚え、魔法攻撃力とMPが高い。バランス型は、魔法も必殺技も覚え、各能力値は平均的に上がる。必殺技が得意なタイプは、冒険の先々で入手できる秘伝書から必殺技を覚えることができ、攻撃力とHPが高い。ちなみに、必殺技が得意なタイプのゼノンは、一切の魔法を覚えることができないので、魔法属性値を任意に上げることはできない。

法を使用すればするほど上がっていく。

魔法属性値を上げると、さまざまな利点が生まれてくる。まず、攻撃魔法使用時にモンスターに与えるダメージや、回復魔法使用時の回復量が大きくなる(下の表を参照)など、使用効果が増大する。気づきにくいが、魔法のレベルが上がりやすくなるのも見逃せない。そして、モンスターから魔法で攻撃を受けた際も、その魔法が属性値の高い魔法であれば、受けるダメージが軽減するという防御面での効果もある。逆の言い方をすれば、覚えて使用することのできない魔法属性は弱点になるということである。

ヒールウォーターの回復量(味方ひとりを回復)	
LV 0	25＋使用者の回復属性×0.05
LV 1	30＋使用者の回復属性×0.05
LV 2	35＋使用者の回復属性×0.05
LV 3	40＋使用者の回復属性×0.05
LV 4	45＋使用者の回復属性×0.05

ヒールレインの回復量(味方全員を回復)	
LV 0	50＋使用者の回復属性×0.05
LV 1	55＋使用者の回復属性×0.05
LV 2	60＋使用者の回復属性×0.05
LV 3	65＋使用者の回復属性×0.05
LV 4	70＋使用者の回復属性×0.05

魔法属性値の効率的な上げ方

魔法属性値は、初期値が低くてもその属性の魔法を使い込むことによって上げることができる。そのため、数値の低い魔法属性を上げれば、魔法属性に関しては弱点のないキャラクターを育てることも可能である。ここでは、魔法属性値を上げることのみを主眼においた戦闘方法を紹介していく。

魔法属性値は、戦闘中に魔法を1回使うと、使用した魔法の属性値が3分の1の確率で3上がる。ここで注目すべき点は、どんな貧弱な魔法でも、戦闘中に使用さえすればよいということ。たとえミスしても、またダメージを与えられなくても、この法則は適用されるのである。

たとえば、炎属性の魔法を無効化するモンスターに対して、もっともMP消費量が少ないファイヤーボールを、MPが許すかぎり使用し続ける。するとダメージはまったく与えられないが、炎の魔法属性値には大幅な数値アップが期待できる。回復の球の周辺でこの方法を実践するとかなり効率がいい。ただし、魔法属性値が上がるのは戦闘終了時であって、戦闘の途中で魔法属性値が上がることはない。戦闘終了時に戦闘不能になっている場合は、それまでの行為が無かったことにされてしまうので注意したい。

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

システム解析
System Analysis

移動時のレベルアップ

←戦闘用の魔法のレベルは、戦闘中に使用しないとレベルアップしない。例外は、マジカルロードとホーリーライトのふたつ。このふたつは移動時に使ってもレベルは上がる。

低い属性値＝弱点

➡魔法属性値とは、言い換えれば攻撃魔法に対する耐性と言うこともできる。モンスターを魔法で攻撃する際は、そのモンスターのもっとも低い属性の魔法を使用すると、効率よく倒していくことができる。

関連ページ
キャラクターデータ P204
イベントチャート P40
旅好きな村人 P220

頼れる仲間たち・傭兵

ピエトロの冒険をサポートしてくれるパーティーメンバー、それが傭兵である。その名の通り、いっしょに冒険に行く際は、傭兵所でゴールドを払わなければならないというギブアンドテイクの関係にある。

全部で18人登場する傭兵だが、一度に連れて行ける人数はふたりまで。また、最初から全員が傭兵所に勢ぞろいしているわけではなく、冒険の先々で彼らを見つけ、それぞれを仲間にするイベントをこなす必要がある。そうしてはじめて、彼らは傭兵所で待機するようになるのだ（パウロ、ドン、ゴン、タモタモの4人はゲームクリア後の“夢のつづき”にのみ傭兵として登場する）。なお、傭兵所は“王家の洞窟”でのイベントを終えたのちに開設される。

傭兵所

傭兵所には傭兵たちが集い、ピエトロからお呼びがかかるまで待機している。新ガミガミ城を除くすべての町や村にある施設だ。またピラミッド攻略後には、傭兵所内に銀行（P36）が開設される。以下に、傭兵所の機能を解説していく。

治療：戦闘不能状態の傭兵を復活させる。その傭兵のレベルに関係なく500ゴールドかかり、HP、MP、TPのすべてを完全回復して復活させる。だが、ここで復活させるよりも、ガミガミドリンクGで復活させ、宿屋に泊まるほうがはるかに安上がりだ。

傭兵を雇う：雇用には保証金およびそれと同額の賃金が必要になる。保証金は傭兵のレベルに15をかけた額なので、傭兵のレベル×30ゴールドを支払うという計算になる。傭兵は通常ふたりまで連れていけるが、パウロだけはピエトロとふたりきりでないと仲間になってくれない。

傭兵を解雇：解雇する傭兵が戦闘不能状態でなければ、雇うときに払った保証金を返してくれる。さらに雇ったときよりもレベルが上がっていると、保証金と同額のゴールドと、上がったレベル×100ゴールドをお礼として傭兵所からもらえる。

傭兵におみやげ：傭兵所で待機している傭兵に、魔法書か秘伝書を与える。もらった傭兵は、その魔法もしくは必殺技を覚えることができる。傭兵に

システム解析
System Analysis

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

検証：探索でよい結果を出すには

傭兵を探索に出したときの結果はさまざまだ。珍しいアイテムや、たくさんの経験値とゴールドが手に入れば成功だが、何も得ずに帰ってきたり、ときには大怪我や戦闘不能になって帰ってくることもある。

だれを、どこに、どれくらいの期間行かせるかの選択で、よい結果を導けないものかと、あらゆる組み合わせを何回も試したところ、次のことがわかったので参考にしてほしい。

1. 傭兵の組み合わせは同じレベルかひとつ違いで、かつレベル25から46の間であれば、よい結果が非常に出やすく、傭兵が戦闘不能になることもほとんどない。
2. コロモックの傭兵所から「豆の木の上」または「海底大回廊」へ行かせると、獲得できる金額が多い。
3. 失われた町から「石畳の迷宮」へ、またはガバスから「長寿の大木」へ行かせると獲得経験値が多い。
4. 探索期間は長いほど獲得経験値が多い。

魔法や必殺技を覚えさせたいときに、わざわざゴールドを払って雇う手間をなくしているのである。ちなみに、アイテムのおみやげ(P34)を傭兵にあげることはできない。

探索に出す：傭兵所に傭兵が6人以上いると、待機中の傭兵を探索に行かせることができる。だれを、どこに、どれくらいの期間行かせるかを選択できる。傭兵はふたり一組で、行き先はその傭兵所がある町に隣接し、かつそれまでに通り抜けたことがある夢幻フィールドから選ぶ。探索期間は、おつかい程度のものから冒険と呼べるぐらいのものまで5段階ある。探索に出させる際には、傭兵のレベルと探索期間に応じた費用がかかるが、帰ってきた傭兵は経験値とゴールドを獲得するだけでなく、アイテムを持ち帰ることもある。雇う予定のない傭兵がいるなら、探索に出して見えないところで働いてもらおう。

傭兵のストレス

傭兵所で待機している傭兵のセリフや、戦闘中の指示変更願いのセリフは、ストレスによって変化するようになっている。ただ、このストレスはセリフにだけ影響を与えるものであり、たとえば怒って傭兵にならなくなるといった、ゲームの進行に影響を与えることはない。ストレスが上がる行動と下がる行動は、下表の「ストレス」にまとめた。

旅好きな村人

傭兵とは別に、4人めのパーティーメンバーとして登場するキャラクターが全部で10人(動物含む)いる。彼ら旅好きな村人たちは、ピラミッド攻略後に登場し、さまざまな特技でサポートしてくれる。彼らの特技などについては、旅好きな村人(P220)で解説しているので、そちらも参照してもらいたい。

傭兵との違いは、無償で仲間になることと、移動時にいつでも別れることができること。ただ、傭兵のように指示や命令を与えることができないので、戦闘の主軸とはなりえない。あくまで補助的な能力をまれに発揮するのである。

特徴としては、少ない経験値でレベルが上がっていくという点があげられる。パラメータはほとんど上がらないが、特技の効果が上がっていく。なお、HPが0になるとどこかへ逃げてしまうが、もといた場所に行けば、再び仲間にすることができる。

⬅村人はモンスターから攻撃の目標にされることがない。ダメージを受けるのは、全体攻撃魔法に巻き込まれたときだけだ。

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

システム解析
System Analysis

ストレス

ストレスが上がる行動
指示変更の要求を拒否する
攻撃を受けて戦闘不能になる
ステータス異常になる
探索で悪い結果が出る
長い期間雇わない

ストレスが下がる行動
指示変更の要求を受け入れる
戦闘不能状態から復活する
ステータス異常を解消する
探索で良い結果を出す
魔法・必殺技をアイテムで習得する

関連ページ

夢のつづきのマップ	P146
キャラクターデータ	P204
アイテム帳	P174

夢のつづき

エンディング後、タイトル画面に戻ると「夢のつづき」という選択肢が登場する。これを選択すると、ピエトロ自身の夢の世界へと入っていける。

この世界はゲーム本編をクリアしたあとのおまけの世界で、ゲーム本編でプレイしてきたデータを引き継いで遊ぶことができる。

ここにはとくに決まったストーリーはなく、固定フィールドはポポロクロイス城と城下町、夢幻フィールドは夢の王家の洞窟のみがある。

城と城下町には、すべての旅好きな村人をはじめとして、夢の世界らしく時間を問わず、ゲーム本編に登場したキャラクターたちがほとんど集まっている。なかには白騎士といったゲーム本編には登場せず、前作に登場したキャラクターもいる。そして、この世界でのみ、パウロ、ドン、ゴン、タモタモの4人が傭兵として加わるのである。

ピエトロ手帳を完成させる

この夢の世界での最大の目的は、ピエトロ手帳を完成させることである。夢の世界にのみ存在する夢幻フィールド・夢の王家の洞窟には、ほとんどのモンスターとアイテムが出現し、またここでしか出現しないモンスターとアイテムも存在するのだ。

新しく加わる傭兵と、新たなモンスターを求めて冒険を続けていってほしい。

夢のつづきに入るまえに

城下町から出れないようになっているため、スタンピンカード、魔法の地図、夢幻フィールド帳が不要のものとして削除されている。これらが未完成である場合は、夢のつづきに入るまえに完成させるようにしたい。

また数あるアイテムのなかには、この世界でしか入手できないアイテムと、この世界では入手できないアイテムが存在する。この世界で入手できないアイテムは、データファイルのアイテム帳で確認できるので、これらも夢のつづきに入るまえに集めておくよう注意したい。

システム解析
System Analysis

This page shows a useful system analysis. I omitted minor things and summarized only the most important points. You can't enjoy the game without knowing it.

夢の王家の洞窟入口

⬅小学校があった場所には、夢の王家の洞窟の入口がある。入口にはパウロ王子がいて、話しかけると仲間になってくれる。ちなみに、ゴン、ドン、タモタモの3人とは洞窟のなかで出会うことになる。

城下町の外には行けない

➡城下町の外周は水で満たされいて、外に出れないようになっている。泳いでいる人もいるが、残念ながらピエトロも泳いで外に行く、ということはできない。

COLLECTON

コ レ ク シ ョ ン

I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? I feel it is quite difficult.
Only those who love the game and have a lot of time can do it.
One of the developers said, "it is impossible."

SANIA is the mother of PIETRO. She is, in fact, a dragon.
You can see her younger image in the past
POPOLOCROIS castle.

ピエトロ手帳

Notebook of Pietro

関連ページ

ピエトロ手帳

ピエトロ手帳とは

ピエトロ手帳とは、ピエトロが12歳になってから使い始めた不思議なシステム手帳のこと。ピエトロが見たものや思ったことが自動的に書き込まれていく。そしてこの手帳は、冒険の先々で手に入れた新しい機能をファイルすることで、より便利なものへとバージョンアップしていく。

ピエトロ手帳

機能の解説

ステータス帳：最初からピエトロ手帳にファイルされている機能。ピエトロと傭兵のステータスをチェックすることができる。この機能の特徴は、傭兵所で待機していてパーティーにはいない傭兵のステータスもチェックできること。傭兵全員をまんべんなく平均的にレベルアップさせたいプレイヤーには、ありがたい機能だ。

モンスター図鑑：最初からファイルされている機能。遭遇し倒したモンスターのステータスを記録してくれる。次ページで詳しく説明する。

アイテム帳：トンクウの町で釣りをしている少年からもらえる。入手したアイテムを自動的に記録してくれる。アイテムの記録は、使用して無くなっても消去されることはない。

スタビンカード：トンクウの町にあるスタンプビンゴ屋でもらえるビンゴゲームのカード。世界の各所に設置されているスタンプ台でスタンプを押し、ビンゴすると景品がもらえる。

ピエトロ日記：最初からファイルされている機能。体験した出来事が、ピエトロの感想とともに自動的に記されていく日記帳。日付は宿屋などで眠ると進むようになっている。

魔法の地図：ギルダの館でギルダから譲られる魔法の地図。夢の世界に迷い込んだポポロクロイス王国の地図に、行ったことのある場所が自動的に記載され、現在位置も表示される。場所のつながりやルートがわかる便利な地図だ。

夢幻フィールド帳：トンクウの町で釣りをしている少年からもらえる。夢幻フィールドの走破達成率がパーセンテージ表示される。

コレクション

Collection Analysis

I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? Only those who love the game and have a lot of time can do it. One of the developers said, "it is impossible."

持ち物には名前を

⬅画面上に表示されることはないが、ピエトロ手帳には名前や住所が、ちゃんと書かれているようだ。ガバスの町でラウラと出会うと、それを裏付けるイベントが起こる。

機能の拡張

➡トンクウの町にて、少年が釣り上げた紙切れは、アイテム帳と夢幻フィールド帳。パウロ国王の落とし物だ、という説が有力。

ピエトロ手帳

モンスター図鑑

モンスター図鑑は、ピエトロが夢幻フィールドで遭遇し倒したモンスターのステータスが、自動的に記載されていく魔法の図鑑だ。新種のモンスターを倒すと図鑑の空欄が埋まっていくという、コレクション性の高い機能になっている。

図鑑に記載されるモンスターのステータスは7項目あり、そのモンスターを倒した回数によって記載される項目が増えてゆく。何回倒すとどの項目が記載されるのかは、下記「KO数と図鑑記載項目」を参照してほしい。ちなみに、同種のモンスターを99回倒すと、図鑑索引ページのモンスター名横に☆マークが付く特典もある。ただし、アイテムのビンを使ってモンスターを捕らえた場合は、このKO数にはカウントされないので注意しよう。

さて、記載される7項目のなかから、知っておくと便利なものをふたつ紹介しておこう。まずはEXP。これは経験値のことだが、傭兵を何人連れていても、この数値は変わらない。つまり、戦闘終了時にもらえる経験値は、ひとりで戦っても3人で戦っても同じだけもらえるということだ。傭兵を雇えるようになったら、つねに3人でパーティを組んで冒険するようにしよう。

もうひとつはTR。これはモンスターが戦闘終了時に落とす可能性のあるアイテムのことで、図鑑には2種類しか掲載されないが、実は最大で4種類のアイテムを持っているモンスターが数体存在する。ただ、図鑑に記載されないアイテムがレアアイテムであったり、落とす確率が低いなどということはないので、こちらは知識として覚えておくだけでいいだろう。

なお、モンスター図鑑には記載されることのないモンスターの弱点属性や無効属性などを、データファイル(P162)に掲載しているので、そちらも参考にしてもらいたい。

ピエトロ手帳

ピエトロ日記

ピエトロ日記は、ピエトロが冒険のなかで体験した印象的な出来事についての感想を、日記としてまとめたもの。この日記を読み返すと、それまでのピエトロの冒険をおさらいすることができる。また、物語の流れとは関係ない場所で、突発的に起こるサブイベントが記載されることもある。日記の日付は、宿屋に泊まると変わるようになっている。

関連ページ
ビン P200
モンスター図鑑 P162
ピエトロ日記 P40

I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? Only those who love the game and have a lot of time can do it. One of the developers said, "it is impossible."

コレクション
Collection Analysis

モンスター図鑑

KO数と図鑑記載項目

KO数	記載項目
1	名前、LV
5	HP、EXP、GOLD
10	SP
15	TR

略号の解説:
EXP=経験値、SP=必殺技、TR=宝箱

サブイベント

➡ガミガミ魔王とギルダのイベント。ガミガミ魔王が石化しちゃってます。これは物語の本筋には関係ないイベントだが、ピエトロには印象的だったのか、しっかりと日記に載る。

ピエトロ手帳

スタピンカード

夢幻フィールド内や町中で、意味不明のスタンプ台を見かけたことはないだろうか。これらのスタンプ台は、トンクウの町にあるスタピン屋でスタピンカードをもらうと使用できるようになる。

スタピンとはスタンプピンゴの略称。スタピンカードには、1番から30番までの番号のうち24個の番号がある。カードにある番号と同じ番号のスタンプ台でスタンプを押していき、ラインをそろえるとスタピン屋で景品がもらえる。また、24個すべてにスタンプを押すと完全制覇となり、2枚目のカードをもらえる。そして2枚目も完全制覇すると、スタピン屋は店じまいしてしまう。

スタンプ台には、見つけやすいものと見つけにくいものがある。見つけやすいものは目立つ場所に置かれているが、見つけにくいものは階段の陰や木陰にあったりする。なかでも、2枚目のスタピンカードだけに必要なスタンプ台は、その姿がまったく見えないものもある。

スタピンカードラリーの楽しみのひとつに、スタピン男の存在がある。カード入手直後はあくまでも先輩としてアドバイスをしてくれるのだが、それ以降はつねに一歩先をゆくライバルキャラとして登場する。伝説の2枚目完全制覇を成し遂げ、スタピン男を越えることがスタピンカードの目的でもある。

スタンプ台設置場所

No.	場所	1	2
1	大氷穴(B2F)	●	
2	コロモック(地下通路)	●	●
3	タキネン村(宿屋の陰)		●
4	大氷穴(B3F)	●	●
5	大十字路(大氷穴入口脇)	●	●
6	豆の木の上(3F)	●	●
7	賢者の回廊(1F)	●	●
8	トンクウ(スタピン屋店内)	●	
9	王家の洞窟(B2F)	●	●
10	失われた町(鍛兵所入口脇)	●	●
11	ポポロクロイス城(ホール左側合図の陰)		●
12	ギルダの館(階段下右側奥み)		●
13	ガバス(4Fカジノフロア)	●	●
14	奇妙な湿原(1F)	●	●
15	カラカラ砂漠(草原、B1F)	●	●
16	西の山脈(B1F)	●	●
17	灼熱洞穴(B3F)	●	●
18	城下町(左の城門外の木陰)		●
19	夢幻の迷宮(4F)		●
20	新ガミガミ魔王城(魔王の部屋)	●	●
21	ポポロ草原(B1F)	●	●
22	石畳の迷宮(4F)	●	
23	あやかしの洞窟(B1F)	●	
24	灼熱洞穴(B2F)	●	
25	ガミガミダンジョン(1F)	●	●
26	海底大回廊(B1Fコロモック側)	●	●
27	長靴の大木(B1Fタキネン村側)		●
28	あやかしの洞窟(B2F)	●	
29	石畳の迷宮(1F)	●	●
30	迷いの森(1F)	●	●

No.=番号、1=1枚目、2=2枚目

関連ページ
トンクウ P58、78
スタピン男 P40〜、78、88、98、124

コレクション
Collection Analysis

I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? Only those who love the game and have a lot of time can do it. One of the developers said, "it is impossible."

スタピンカード

Card 1

4	30	26	7	5
21	15	2	8	29
20	25	FREE	24	10
9	23	22	14	28
17	6	16	1	13

スタピンカードの景品

ライン数	景品
1	すごいいのちのしずく
3	すごいまりょくのしずく
5	すごいかりょくのしずく
ALL	レベルアップのしずく

Card 2

スタピンカードの景品

ライン数	景品
1	ソードオブインフェルノ
3	トンクウのじてんしゃ
5	かわいいサボテン
ALL	あかずのたからばこ

25	11	18	9	12
20	16	21	30	3
26	19	FREE	27	7
2	17	5	4	13
15	6	29	10	14

ピエトロ手帳

夢幻フィールド帳

夢幻フィールド帳は、それぞれの夢幻フィールドをどれだけ走破したかをパーセンテージで表してくれる魔法のノートだ。夢幻フィールド走破率が100パーセントになると、フィールド名の頭に☆マークが表示される。すべての夢幻フィールドに☆マークを付けることが、この夢幻フィールド帳の目的だ。

まずは夢幻フィールド帳の仕組みについて説明をしていくのだが、もし夢幻フィールドの構造（ダンジョン、ブロック、ルームの関係）を把握していない場合は、夢幻フィールド（P20）を先に読むことをすすめる。

さて、フィールド走破率とは、夢幻フィールドをどれだけ解明し進入したかを表すもので、未到達のブロックに進入すると、パーセンテージが上がっていく。そのため、すべてのルームに足を踏み入れる必要はないということになる。ただここで注意したいのは、逆にまだ進入したことのないルームがあるのに、走破率が100パーセントになるケースがあり得るということ。走破率が100パーセントになっても、自らの記憶力と本書のマップ（P57）をたどって、行き忘れているルームがないかを確認するようにしたい。行き忘れたルームにレアアイテムが入った宝箱があったりしたら悲惨だ。アイテムコンプリート（完全収集）を目指す場合は、この走破率にだまされないようにしてほしい。

%＝1ブロックあたりの走破率

ブロック数と走破率

No.	夢幻フィールド名	ブロック数	%
1	迷いの森	7	14
2	王家の洞窟	12	8
3	西の山脈	17	6
4	ガミガミダンジョン	19	5
5	ポポロ草原	20	5
6	あやかしの洞窟	27	4
7	灼熱洞穴	34	3
8	カラカラ砂漠	8	13
9	ピラミッド	14	7
10	カウカウ草原	8	13
11	海底大回廊	13	8
12	大氷穴	32	3
13	死者の回廊	24	4
14	幽霊城	29	3
15	長寿の大木	19	5
16	奇妙な湿原	18	6
17	黄金と死の迷宮	33	3
18	雲の木の上	19	5
19	天空城	26	4
20	石像の迷宮	23	4

関連ページ
夢幻フィールド P20、60
マップ P57

I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? Only those who love the game and have a lot of time can do it. One of the developers said, "it is impossible."

コレクション
Collection Analysis

100パーセントにご注意

⬅夢幻フィールド帳で100パーセントを達成していても、封印の扉などで進入できないルームが残ることがある。このような扉の奥に隠された宝箱の取り忘れには注意するようにしたい。

ルーム自体がスイッチ

➡このサルのいるルームの扉を開けて他のブロックに移動すると、サルのいたルームは消える。ダンジョンには、このようにルーム自体がスイッチになって新たな通路ができることもある。

おみやげ

Souvenirs

関連ページ
おみやげ部屋 P66
ガバス P108
ムーンスター P136
王家の洞窟(過去) P139

おみやげの収集

ここで取り上げるおみやげとは、ピエトロが冒険のなかで入手していく記念品のこと。戦闘や回復などには使えないが、ポポロクロイス城のおみやげ部屋に飾って遊ぶことができる。

また、おみやげのなかには、前作「ポポロクロイス物語」、「ポポローグ予告版」、ポケットステーションのメモリーデータを必要とする特殊なものがあるが、それはアイテムデータ(P203)で入手方法とともに詳しく説明している。

今回入手したおみやげと前作のおみやげとは、組み合わせて遊べるようにもなっている(例:ガミガミロボとガミガミにんぎょう)ので、ぜひすべて収集してほしい。

おみやげリスト

おみやげ	入手場所
ガミガミロボ	ガミガミダンジョン格納庫
おもいでのすなどけい	失われた町
スロットマシン	ガバスの書庫
しろいギター	黄金と死の迷宮(B6)
もうじゃのメガネ	失われた町
ネコタマふうせん	天帝城(アルゴスの部屋)
トンクウのしでんしゃ	スタビン2枚目(3ライン)
かわいいサボテン	スタビン2枚目(3ライン)
おかずのたからばこ	スタビン3枚目(ALL)
タペストリー	ムーンスター
おうけのほん	過去の王家の洞窟(B3)
ナイトメアにんぎょう	イトを倒す(二度目)
にがおえ	「ポポローグ」予告版
ロボにんぎょう	ポケットステーション
ペナント	「ポポロクロイス物語」
ちょうちん	「ポポロクロイス物語」
ダルマさん	「ポポロクロイス物語」
ガミガミくん	「ポポロクロイス物語」
ヨットのもけい	「ポポロクロイス物語」
ごうかプラモ	「ポポロクロイス物語」
クマのおきもの	「ポポロクロイス物語」
まねきねこ	「ポポロクロイス物語」
ベビーやしのき	「ポポロクロイス物語」
ちいさなクジラ	「ポポロクロイス物語」
ネコさん	「ポポロクロイス物語」
ハタハタゴザ	「ポポロクロイス物語」
ミニゆきだるま	「ポポロクロイス物語」
ガミガミロボ	「ポポロクロイス物語」

要注意おみやげ: スロットマシン、タペストリー、おうけのほんの3点は、イベントの進行によって配置されている場所に行けなくなってしまう。事前にチェックしておき、確実に入手したい。

コレクション
Collection Analysis

I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? Only those who love the game and have a lot of time can do it. One of the developers said, "it is impossible."

おみやげ部屋の入口

⬅おみやげ部屋の入口は本棚の陰にある。この先にある宝箱を開けると、前作や予告版のデータをメモリーカードから探し出し、おみやげ部屋に並べることができるようになる。

行けないんですけど……

➡おみやげのなかには、あとから行けなくなる場所にあるものがある。たとえば、スロットマシンはガバスの部屋の主人に話しかけるまえに入手しておかないと、二度と取れなくなる。

鍛冶屋

Mineral Workshop

関連ページ

伝説の武具	P174
こうせき	P201
イベントチャート	P40
ハンス	P227

営業再開までの流れ

トンクウの町にある鍛冶屋は、最強の武具を作り出すことができる工房だ。訪問した当初は鉱石不足のため開店休業状態になっているが、イベントをこなすと無事に営業を再開する。

営業を再開した鍛冶屋は、伝説の武具を鉱石で鍛え強化してくれる。伝説の武具には、でんせつのけん、でんせつのよろいなどがあり、必ず「でんせつ」という冠が名前に付いている。そしてそれらを強化してもらうと、名前の後ろにさらに「＋1」と強化段階が付く。強化は最高「＋20」まで可能で、「＋1」につき攻撃力もしくは防御力が10上がるようになっている。まれに1回の依頼で2段階強化してくれることもあるが、確率的には10回に1回ぐらいのものだ。

鍛冶屋は5回利用すると、ふたたび鉱石不足に陥ってしまうが、鉱石を夢幻フィールドで拾ってくるか、失われた町のハンスから購入してくれれば、何回でも利用できる。

鍛冶屋オープンイベントチャート

No.	場所	条件	内容
22	トンクウ	なし	鍛冶屋の弟子ハンスが鉱石探索の旅に出発する
53	トンクウ	イベント50	親方の心配。方向音痴のハンスに「とりかご」を届けるよう頼まれる。
71	ガバス	なし	ハンスを発見。道に迷っていたハンスに「とりかご」を渡す。
72	トンクウ	なし	鍛冶屋が営業再開。無事にハンスも帰り着き、営業が再開している。

のれん分けイベントチャート

No.	場所	条件	内容
73	トンクウ	5回利用後	ハンスののれん分け。ハンスが失われた町に出店する話を聞く。
74	失われた町	なし	ハンスの開店準備。ハンマーを無くして困っているハンスの話を聞く。
75	トンクウ	なし	スミスにハンスの報告。スミスから「かじやのハンマー」を預かる。
76	失われた町	なし	ハンスに「かじやのハンマー」を届けてあげる。

イベントチャートの見方
チャート左の数字は、イベントチャート（P40）のイベントナンバーに対応している。また条件とは、そのイベントを起こすためにやっておかなければならないイベントを記載している。

伝説の武具リスト

武具名	入手場所
でんせつのけん	あやかしの洞窟（1F）
でんせつのおの	ガミガミダンジョン（1F）
でんせつのゆみ	ボボロ草原（B4）
でんせつのハンマー	カラカラ草原（1F）
でんせつのやり	ピラミッド（3F）
でんせつのよろい	幽霊城（B1）
でんせつのたて	長寿の大木（B1）

鉱石が入った宝箱の場所とその個数

入手場所	個数
ガミガミダンジョン	2
あやかしの洞窟	4
灼熱洞穴	1
大氷穴	2
長寿の大木	2
石畳の迷宮	1

傭兵銀行

Mercenary Bank

関連ページ
城下町 P68
トンクウ P82
コロモック P92
ガバス P108
失われた町 P135

傭兵銀行の利用法

傭兵銀行とは、コロモックに緑が復活したあとに各地の傭兵所のおかみさんたちが一斉に始める預金施設のこと。おかみさんたちは傭兵所内に間借りして銀行を始めるのだ。すべての銀行はネットワークでつながれているので、たとえばコロモックで預金したゴールドは、城下町の銀行でも引き出すことが可能である。

この銀行の不思議なところは、ゴールドを預けても利息が付かないこと。だが、「そんな銀行に預金しても意味がないじゃないか」などと早合点してはいけない。なぜなら、預金額が一定金額を超えたり、ある決められた金額ちょうどになったときに、右のリストに掲載されているアイテムがもらえるからだ。

なかでも、リストのレアの欄にチェックが入っているアイテムは、銀行以外ではなかなか入手ができないレアアイテムだ。これらを入手するためにも、積極的に預金をするようにしたい。ちなみに預金の出し入れに、手数料は発生しないようになっている。

一定預金額を超えるともらえる景品

預金額	景品	レア
1,000G	すくいのあめ	
4,000G	ありがたいみず	
8,000G	きあいため	
12,000G	りゅうのなみだ	
16,000G	メテオボム	
20,000G	まもりのしずく	
25,000G	ちからのしずく	
30,000G	いのちのしずく	
35,000G	りゅうのたましい	
45,000G	パワースラッシュ	
55,000G	ヒールシャワー	
70,000G	アースクェイク	●
85,000G	アシスタンス	●
100,000G	てんしのおまもり	
120,000G	かいこのゆびわ	
140,000G	フェニックス	
160,000G	ゴルコンヘッド	
200,000G	グレートアーマー	

預金額ピッタリでもらえる景品

預金額	景品	レア
77,000G	リターン	●
222,000G	アイスメイル	●
333,000G	グラディウス+9	●
444,000G	ソードオブマジック	●

コレクション
Collection Analysis

I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? Only those who love the game and have a lot of time can do it. One of the developers said, "it is impossible."

まとめてもらうことは可能

←一度に複数の条件を満たした場合は、景品がまとめてもらえる。ただし、預金を全額下ろして、再び全額入金しても、同じ景品がもらえることはない。景品は1種類につき1回だけ。

傭兵銀行支店一覧

傭兵銀行支店一覧
場所
1 城下町（傭兵所内）
2 トンクウ（タイガーデパート1F傭兵所内）
3 コロモック（地下通路の傭兵所内）
4 ガバス（3F傭兵所内）
5 失われた町（傭兵所内）

グルメパレス

Gourmet Palace

関連ページ

ガバス	P110
ビン	P174
モンスターファイル	P162
たね	P174

グルメパレスの利用法

グルメパレスはガバスの5階にあり、ここでは料理人と美食家たちがあくなき美味を、日夜追求している。ここで作られる料理は、いくら大金をはたいても食べさせてもらえない。ただ唯一、ビン詰めにしたモンスターをオーナーに譲ると、ご馳走してもらえるようになっているのだ。

そこでまずは、モンスターをビンに捕らえる方法を紹介する。ビンはコロモックの地下格闘場のオヤジさんが、ピラミッド攻略後にくれる。そして戦闘中、弱っているモンスターにビンを使用すれば、捕らえることができる。

モンスターをオーナーに渡すと、いよいよご馳走タイムとなるわけだが、料理の調理法を和風、洋風、中華の3種類からひとつ選べる。渡したモンスターによって異なるが、この3種類のうち2種類は美味しい料理に、もう1種類は失敗料理になる。美味しい料理を食べるとパラメータが上がるが、失敗料理を食べると下がってしまう。調理法の選択結果はモンスターファイル（P162）にまとめているので、そちらを参考にしてほしい。

なお、料理によるパラメータ強化は、たねを使っても上昇させることのできないパラメータの強化も可能だ。そこで、下表にピエトロの闇や呪の属性値を上昇させる料理をまとめた。

闇属性がアップする料理

モンスター名	種類	料理名
ごくらくちょう	和	高級串揚げ
ストーカー	洋	アツアツのグラタン
ばくだんキノコ	和	ちゃんこ鍋夢心地の味
バキューム	和	極上のみそ焼き
イリック	和	あこがれのちゃんこ鍋
ヘアハング	中	ベトベトしたクマの手
ジェネレーター	洋	ふわっとしたコロッケ
ビッグパウ	洋	うまそうなラザニア
スプラッター	和	オリジナル雑煮
てんしのドローン	和	幻の懐石料理

呪属性がアップする料理

モンスター名	種類	料理名
ノフノフ	洋	天然物のスモーク
ジェネレーター	和	高級焼きうどん
てんしのドローン	和	幻の懐石料理

グルメパレス

⬅美味しい料理を食べてうまくパラメータを上げるようにしよう。しかし、調理台、審査員席、料理人の登場シーン、オーナーの容姿……、いいカンジにパロってます。

失敗料理

➡おわびにアイテムがもらえるけれど、パラメータダウンは非常にキビシイ。できるなら食べさせたくないものだ。

人生相談所
Life Conducter

関連ページ
人生相談所 P100
キャラクターデータ P204
ザッパ P12

人生相談オヤジの称号

人生相談オヤジがいる人生相談所。ここで人生相談をすると、相談をしたキャラクターのパラメータから称号を導き出してくれる。もらった称号は、ステータス画面の右上に表示される。この称号はシナリオには何の影響も及ぼさないが、カッコイイ称号をもらうと、なんとなく気持ちがいい。なお、人生相談は何度でもできるので、ちょくちょく訪れ、その時点でのキャラクターの特徴を把握するといいだろう。

それでは、実際にどうやって称号が決まるのかを、「ダメな大地の修行戦士」と評価されたレベル16のザッパをモデルに説明していこう。対象となった能力値は、攻撃力80と地属性15。ここでいう能力値とは、装備品による修正のない裸の状態のものをいう。以下の4つのリストを順に見ていこう。

①評価リスト

属性値	評価
000〜100	ダメな
101〜150	地味な
151〜200	よくいる
201〜250	がんばる
251〜300	やり手の
301〜350	ナイスな
351〜400	グッドな
401〜450	極まった
451〜500	最強の

評価「ダメな」
炎、氷、風、雷、闇、聖、地、呪、回、補の10種類の属性値のなかでもっとも高い数値が評価される。今回のザッパの場合は、地属性の15が最高なので、評価は0〜100の「ダメな」になる。属性値がアップしていけば、当然評価も上がっていく。

②属性リスト

最強属性	属性
炎	炎の
氷	氷の
風	風の
雷	雷の
闇	闇の
聖	聖なる
地	大地の
呪	呪いの
回復	回復の
補助	お助け

属性「大地の」
10種類の属性のなかでもっとも高い属性が選択される。今回のザッパは15の地属性が最高なので、属性は「大地の」になる。まったく同じ値の属性がふたつ以上あった場合は、リストの上にあるものから優先されるようになっている。

③評価リスト

能力値	評価
0〜50	新米
51〜75	初級
76〜100	修行
101〜125	平凡
126〜150	中級
151〜175	熟練
176〜200	特級
201〜499	最強

ランク「修行」
攻撃力、防御力、魔力、素早さの4種類の能力値のなかでもっとも高い数値がランクの判定材料となる。今回のザッパの場合は攻撃力の80が最高値なので、76〜100の「修行」となる。

コレクション
Collection Analysis
I have a fear or a question: can anyone finish creating an item note? Only those who love the game and have a lot of time can do it. One of the developers said. "it is impossible."

④職業リスト

職業「戦士」
攻撃力、防御力、魔力、素早さの4種類の能力のなかでもっとも能力値の高いものが職業として選択される。ザッパの場合は80の攻撃力なので、職業は「戦士」になる。

職業はキャラクターごとに名称が変わるが、例外として、ピエトロとパウロの職業は能力値に関わらず「王子」、ゼノンは「ロボット」になる。

最強能力	ダイソン	ロビン	メル、クルト、ミルト	ドグマ、タモタモ	レパルド、ボリス
攻撃力	戦士	弓士	魔道戦士	魔術戦士	剣士
防御力	闘士	弓使い	魔道戦士	魔術戦士	剣士
魔力	魔戦士	弓矢士	魔道士	魔術師	魔法剣士
素早さ	軽業戦士	軽業弓士	魔道士	魔術師	剣術士
最強能力	**ミーシャ**	**ザッパ**	**ラウラ**	**ユキ、ムサシ**	**ドン、ゴン**
攻撃力	軽業戦士	戦士	盗人	忍者	戦闘城兵
防御力	軽業闘士	闘士	盗人	忍者	防御城兵
魔力	軽業士	魔法戦士	魔道盗人	忍術使い	魔法兵
素早さ	軽業使い	軽業戦士	盗賊	忍び	簡易兵

E V E N T S

イ　ベ　ン　ト

I do not like to show an event chart, but it is necessary for the game. You cannot start it without this. Forgive me if you see any events which you do not want.

GUILDA is a sister of NARCIA.
It is a little unbelievable.

イベントチャート&ピエトロ日記

『ポポローグ』はさまざまなイベントの発生によって、物語の展開や夢幻フィールドなどが変化するように構成されている。つまり、イベントを発生させることが、ほかのイベントの発生条件になっていたり、夢幻フィールドの扉を開ける条件になっていたりするわけだ。そこでこのイベントチャート&ピエトロ日記では、すべてのイベントを掲載することによって、「どこへ行けばいいのか」「何をすればいいのか」というプレイヤーの疑問に答えていく。

イベントチャートの見方

イベントチャートには、イベントが発生する場所名、イベントタイトル、イベント内容の3項目を、物語の展開順に掲載している。これによって、次にどこへ行き、何をすればいいのかが、ひとめでわかるようになっている。以下にその内容を解説する。

▼王家の洞窟、王家の間　・・・・・➡PAGE　73

進行ルートの濃淡は、イベントの発生する場所と発生しない場所を視覚的に表している。色が濃い場所ではイベントが発生する。薄い場所は通過、もしくは経由するだけのルートである。

⬆「どこへ行けばいいのか」を解決する進行ルート。進むべきルートとして、場所名とマップ掲載ページを記載している。▼マークは、そこでイベントが発生することを表す。本書では、冒険をもっとも効率よく進められるルートを掲載している。

イベント　4　竜の像、竜の翼入手

ピエトロは、王家の洞窟奥にある王家の間で竜の像と竜の翼を入手する。鍵のかかった大きな扉があるのが気にかかる。

必須イベントアイコン。物語を展開させるためにクリアしなければならないイベントであることを表す。

2　発生条件アイコン。記載されているナンバーのイベントを見てからでないと発生しないことを表す。

8　消滅条件アイコン。記載されているナンバーのイベントを見るまえに発生させないと、そのイベントが消滅してしまうことを表す。

⬆「何をすればいいのか」を解決するイベント案内。イベントナンバー、イベントタイトル、イベント内容を掲載している。

イベントナンバーは、イベントが発生する順番を表すものだが、マップページ(P66)など他ページで記載しているイベントナンバーとも対応しているので、検索ナンバーという役割を果たすものでもある。たとえば夢幻フィールドで開かない扉があった場合は、マップページでその扉のイベントナンバーを調べ、このイベントチャートを検索すると、その扉がいつ、どこで、何をすれば開くのかがわかるようになっている。

なお、そのイベントに発生条件となるイベントがある場合や、ほかのイベントを発生させることがそのイベントの消滅条件になっている場合は、アイコンにてそれがどのイベントであるかを記載している。

ピエトロ日記の見方

ピエトロ日記をすべて掲載している。ピエトロ日記のイベントナンバーとイベントチャートのイベントナンバーは対応しているので、どのイベントによってその日記が書き込まれるかが把握できるようになっている。

イベント 1

お父さんに怒られた・・・
でも、タキネン村とギルダさんの館へなんとかして行かなくちゃ。

このイベントナンバーは、イベントチャートのナンバーに対応している。なお欠番も存在する。

イベントリスト

55、56ページには、「この扉を開くには何をすればいいのか」「このイベントを発生させると何が変わるのか」という疑問にリストで答えている。

イベントチャート

▼ ポポロクロイス城 ・・・・・・・・・➡PAGE 66

イベント 1 ピエトロの旅立ち

ピエトロはギルダの館に保護された行方不明の魔法使いを迎えに行くため、パウロ国王の反対を振り切ってギルダの館へ向かう。

城下町 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 68
迷いの森 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 69

▼ タキネン村 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 70

イベント 2 ダイソンの薪割り

8

ケガをしたタキネン村の薪割りおじさんの代わりに薪割りをしてくれる謎の大男。ピエトロが声をかけると、男はダイソンと名乗った。

▼ ギルダの館 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 71

イベント 3 ギルダの館到着

ピエトロは、ギルダから竜の像と竜の翼についての情報を聞き、王家の洞窟に向かうことにする。迷いの森には入れない。

王家の洞窟前 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 72
王家の洞窟 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 72

▼ 王家の洞窟、王家の間 ・・・・・・➡PAGE 73

イベント 4 竜の像、竜の翼入手

ピエトロは、王家の洞窟奥にある王家の間で竜の像と竜の翼を入手する。鍵のかかった大きな扉があるのが気にかかる。

王家の洞窟 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 72

▼ 王家の洞窟前 ・・・・・・・・・・➡PAGE 72

イベント 5 竜の翼の使い方説明

洞窟前でギルダとナルシアの出迎えを受ける。ピエトロはギルダにアイテムの使い方を教えてもらい、城に戻ることにする。

タキネン村 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 70
迷いの森 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 69

▼ 城下町 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 68

イベント 6 メルとの出会い

ケガをした犬を介抱していたとんがり耳の女の子は、魔法で犬のケガを治す。しかし魔法が効きすぎて犬は暴走してしまう。

▼ ポポロクロイス城 ・・・・・・・・・➡PAGE 66

イベント 7 竜の像設置

竜の像を城の入り口に設置すると、ギルダの館にいた魔法使いが帰国してくる。これ以降竜の翼が使用できる。

イベント 8 国王の怒り

ピエトロは「兵士たちの捜索を続けたい」と願い出るが、パウロ国王は怒ってピエトロを部屋に監禁してしまう。

ピエトロ日記

イベント 1

お父さんに怒られた・・・
でも、タキネン村とギルダさんの館へ
なんとかして行かなくちゃ。
外の世界はどうなっているんだろう?

イベント 2

タキネン村でダイソンさんに会った。
迷ってたどり着いてしまったみたい。
・・・でも、すごい薪割りだったなぁ!
仕事が見つかるといいけど・・・

イベント 3

迷いの森を抜けギルダさんの館に来た。
村のみんなに、ナルシアとギルダさん、
魔法使いさんも無事でよかった。
竜の翼と竜の像って本当にあるのかな?

イベント 5

竜の翼と像をあずかった。
これでいなくなったみんなを、
お城に連れ戻せるかもしれない!

イベント 6

迷いの森を抜けたら、ケガをしたイヌを
とんがり耳の人が魔法で元気にしてた。
元気になったのは良かったけど、
ちょっと恐かった・・・

イベント 7

ギルダさんの言う通りに、城門に
竜の像を置いてみたら、すぐに
魔法使いのおじいさんが現れた。
ギルダさん、ありがとう。

イベント 8

また、お父さんに怒られた。
いなくなったお城のみんなを見つけて、
竜の翼で連れ戻せるのに・・・
どうしてわかってくれないのかなぁ?

ピエトロ日記

イベント 9

お父さんが、お城から出ていった。
モームさんの言う通り、
西の山脈の方を捜してみよう。

イベント 10

ナルシアがはげましてくれた。
ナルシアがいつもぼくを見ている。
・・・がんばらなきゃ。

イベント 11

お父さんがいなくなってから、城下町に
傭兵所ができた。 ダイソンさんと、
とんがり耳の人が入っていったけど、
傭兵さんになるのかな?

イベント 12

いきなり矢が飛んできた。ロビンさんが
ぼくをイノシシとまちがえたみたい。
ロビンさんって、弓の腕前はスゴイけど
傭兵さんに向いているのかなぁ?

イベント 13

ガミガミさんもこの世界に来ていた。
2年ぶりだけど、あいかわらずみたい。
お父さんを捜すための秘密兵器が、
ガミガミダンジョンの奥にあるらしい。

イベント 14

新ガミガミ魔王城でお城の兵士さんを
見つけた!
竜の鱗のウロコで、お城へ
帰ってもらった。

イベント 15

・・・ガミガミさんにだまされた。
お父さんを捜してくれるようだけど
道をふさいでる大岩はどうするのかな?

イベント 16

トンクウの入口で、お父さんと会った。
でも、ぼくを見た瞬間に大あわてで
逃げて行った・・・どうして?

イベントチャート

イベント 9 国王の出奔、ピエトロ再び旅立つ

深夜、パウロ国王はサニアやピエトロにも内緒でひとり城を出てしまう。その翌朝、ピエトロはパウロを追いかけるために旅立つ。

▼ ギルダの館 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 71

イベント 10 ナルシアのはげまし

9 / 15

国王の出奔は自分のせいだと思って落ち込んでいるピエトロを、ナルシアが元気づけてくれる。でも、やっぱりいっしょに冒険はできない。

▼ 城下町 ・・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 68

イベント 11 傭兵所開設

城から城下町に出ると、城下町の空き家が傭兵所としてオープンする。店内にいるジイさんが、傭兵に関する情報を教えてくれる。

西の山脈 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 74
▼ 新ガミガミ魔王城 ・・・・・・・・➡PAGE 76

イベント 12 ロビンとの出会い

新ガミガミ魔王城の入口でピエトロの後ろ姿をイノシシと見間違えて矢を射たロビンは、元狩人の傭兵志願者だった。

イベント 13 ガミガミ魔王との再会

ピエトロの話を聞いたガミガミ魔王は悪だくみを考えつき、ピエトロたちをガミガミダンジョンへと案内する。

イベント 14 行方不明の兵士を救出

行方不明になっていた兵士を、魔王城で救出する。帰還後は、城下町の新婚家庭を外からのぞき見している。

ガミガミダンジョン ・・・・・・・・・➡PAGE 77
▼ ガミガミダンジョン、格納庫 ・・・・➡PAGE 79

イベント 15 魔王にだまされる

ピエトロたちは、魔王のメッセージビデオでだまされたことに気が付き、すぐに魔王のあとを追いかけることになる。

ガミガミダンジョン ・・・・・・・・・➡PAGE 77
新ガミガミ魔王城 ・・・・・・・・・➡PAGE 76
西の山脈 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 74
城下町 ・・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 68
ボボロ草原 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 80
▼ トンクウ ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 82

イベント 16 国王、発見!

トンクウの町の入口でパウロにばったり出くわす。しかしパウロは逃げるように町の雑踏の中に消えてしまう。

イベントチャート

イベント 17 国王と再会～国王の置き手紙

114

ピエトロたちは宿屋でパウロと会流する。しかし翌朝、パウロは置き手紙を残して再びひとりで旅立ってしまう。

イベント 18 ナイトメア登場

宿屋に宿泊すると、夢のなかにナイトメアが登場する。

イベント 19 アイテム帳、夢幻フィールド帳を入手

釣りをしている少年からアイテム帳と夢幻フィールド帳をもらう。このアイテムによってピエトロ手帳の機能が増える。

イベント 20 行方不明の兵士を救出

猫の世話をしていた行方不明の兵士を救出する。帰還後は城と城下町をつなぐ橋の警備を担当する。

イベント 21 レバルド、ミーシャとの出会い

122

貸し舟屋にてレバルド、ミーシャというふたりの獣人に出会う。彼らは勇者を求めて旅をしているらしい。

イベント 22 鍛冶屋の弟子ハンスの旅立ち

鍛冶屋の弟子ハンスが、鉱石不足のために修行を兼ねた鉱石掘りに旅立つ。この時点では鉱石が不足していて鍛冶屋は利用できない。

イベント 23 スタピンカード入手

スタピン屋という施設で、スタンプビンゴのカードを渡される。カードを入手すると、各所にあるスタンプ台の利用が可能になる。

イベント 24 歌姫の歌

酒場のステージで行われる、歌姫のショーを見物する。観客を魅了するその歌声は、ピエトロの母サニアの声に似ている。

イベント 25 踊り子のショー

酒場のステージで行われる、踊り子3人によるダンスを見物する。楽屋に行けば、彼女たちと話すことができる。

イベント 26 ピアノ演奏

酒場のステージにいるピアニストに話しかけると、1曲演奏してくれる。日記に記載されるオマケイベントのひとつ。

イベント 27 ギター演奏

酒場のステージにいるギタリストに話しかけると、1曲演奏してくれる。ピエトロはギタリストの指の動きに驚く。

イベント 28 ドグマとの出会い

122

踊り子たちの楽屋で、スケベジイさんドグマと出会う。踊り子たちの会話から、元僧侶で傭兵であることも判明する。

イベント 29 ライアンの依頼

117

タイガーデパートの地下倉庫で、デパートの跡取り息子ライアンに出会う。そのライアンから、恋人に渡して欲しいと手紙を預かる。

ピエトロ日記

イベント 17

お父さんが手紙を残していなくなった。
なにかワケがあるみたいだけど・・・
どうして話してくれないんだろう。

イベント 18

トンクウの宿屋に泊まった。
そうしたら変な夢を見た。ナイトメア？
という人が出てきて、トンクウは、
夢の玄関？とか言ってた。なんだろう？

イベント 19

トンクウで釣りしている子供に、
アイテム帳と夢幻フィールド帳を
もらった。手に入れた道具と
通った道が、勝手に記されるみたい。

イベント 20

トンクウの小屋で、ネコを世話していた
お城の兵士さんを見つけた！！
竜のウロコを渡したんだけど、
無事にお城に着いたかなぁ？

イベント 21

トンクウの舟屋で、レバルドさんと
ミーシャさんが話をしていた。
勇者殿を捜してるみたい。
いろんな人がいておもしろいな。

イベント 22

トンクウの鍛冶屋に初めて入った。
お弟子さんが鉱石を探す旅に出たけど、
ひとりで大丈夫なのかなぁ？

イベント 23

トンクウのスタピン屋に入ったら、
おじさんがスタピンカードをくれた。
スタンプを集めると景品がもらえるらしい。

イベント 24

酒場で歌姫さんの歌を聴いた。
なんだか不思議な感じのする歌だった。
お母さんの歌声にちょっと似てるかも。

イベント 25

酒場で踊り子さん達のショーを見た。
不思議な音楽にのせた、変わった
踊りだったけど、きれいだったなぁ。

イベント 26

酒場でピアノを弾いてもらった。
なんだかウキウキしてくる曲だった。
おねえさん、どうもありがとう。

イベント 27

酒場でギターを弾いてもらった。
どうやったら、あんなに器用に
指が動くのかな？
おにいさん、どうもありがとう。

イベント 28

ドグマというおじいさんに会った。
今は傭兵の仕事をしてるらしいけど、
前はお坊さんだったみたい。
ドグマさんは女の人が好きなのかなぁ？

ピエトロ日記

イベント 30

タイガーデパートのお兄さんから
預かっていた手紙をお姉さんに渡した。
お姉さんはあわてて出て行ったけど、
ラブレターって、スゴイんだなぁ!

イベント 31

ど、どうしよう!
お兄さんとお姉さんに、もしものことが
あったら、ぼくの責任だ・・・
急いでトンクウの町中を捜さなきゃ。

イベント 33

ギルダさんの芝居のおかげで、
みんなが仲良くなれたみたい。
親子っていいな・・・
ぼくも早くお父さんを見つけなきゃ!

イベント 34

トンクウの外で、熱心にスタンプを
集めているお兄さんと会った。
スタピン野郎・・・って言っていた。
バーンバーン!って、ちょっと面白い。

イベント 35

ミルトという羽の生えた人に会った。
双子の兄弟を捜しているみたいだけど
ちょっとイジワルな人だった。

イベント 36

失われた町の宿屋で、女の子が
不思議なベッドの話をしてくれた。
たしかにひとつのベッドだけ、ほかの
ベッドとかたちが違うけど・・・

イベント 37

・・・恐い夢を見た。
ぼくが・・・倒される夢・・・
あいつはいったい、なんなのだろう?

イベント 38

ファラオの水を手に入れるために、
格闘場のおじさんからピンを預かる。
お父さんがピラミッドに行って
なければいいけど・・・

イベント 39

ソシムおじいさんと話をした。
おじいさんじゃないと、ピラミッドの
扉を開けられないみたい。

イベントチャート

イベント 30 メグに手紙を配達

29 / 117

町長の家にかくまわれているメグに「ライアンの手紙」を手渡すと、手紙を読んだとたんに町長の家を飛び出していってしまう。

イベント 31 町長夫人の懸念

30 / 117

町長夫人は、メグたちが町の外にかけおちしてしまうことを心配して、ピエトロにふたりを保護してほしいと頼む。

イベント 32 ライアンとメグを説得

31 / 117

ピエトロは灯台でふたりを発見し、親ともう一度話し合うべきだと説得する。ピエトロの説得は成功し、町長の家に戻ることになった。

イベント 33 ギルダの芝居

117

ガンコな親たちは、ふたりの結婚をまったく認めようとしない。そこに突然現れたギルダは、一芝居うってふたりの結婚を認めさせる。

イベント 34 スタピン男との出会い

あやかしの洞窟入り口付近に立っている男はスタピン野郎と名乗り、初心者のピエトロにスタピンの基礎を教えてくれる。

あやかしの洞窟・・・・・・・・・・・➡PAGE 84

▼大十字路・・・・・・・・・・・・➡PAGE 87

イベント 35 ミルトとの出会い

大十字路から灼熱洞穴へ向かう橋の途中で、ミルトと名乗る有翼人と出会う。双子の兄弟クルトを捜しているらしい。

石畳の迷宮・・・・・・・・・・・・➡PAGE 132

▼失われた町・・・・・・・・・・・➡PAGE 135

イベント 36 ベッドの謎

ピエトロは宿屋の地下で、女の子から不思議なベッドの話を教えてもらう。変な夢を見てしまう、寝付きの悪いベッドである。

イベント 37 倒される夢

122

ベッドで眠りについたピエトロは、夢の中でナイトメアに出会う。ナイトメアの強力な攻撃に吹き飛ばされて目がさめる。

石畳の迷宮・・・・・・・・・・・・➡PAGE 132
灼熱洞穴・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 88

▼コロモック・・・・・・・・・・・・➡PAGE 92

イベント 38 格闘場にて

ピエトロは格闘場のオーナーから、ピラミッドにあるという水を復活させるアイテム「ファラオの水」を取ってくるよう頼まれる。

イベント 39 ソシムが仲間になる

フサフサ族住居前にいるへんくつジイさんソシムに、格闘場のオーナーから預かったピンを見せるとパーティに加わってくれる。

イベントチャート

イベント 40 ザッパとの出会い

114

カチコチ族住居横にいるちょっと間抜けなカバさんは、傭兵をしているザッパという名前のドラゴンだった。

イベント 41 ナイトメア再登場

宿で宿泊すると、夢の中にナイトメアが登場して、昔のコロモックは緑がたくさんある豊かな町だった、と教えてくれる。

イベント 42 行方不明の兵士を救出

ケガをして倒れている行方不明の兵士を救出する。帰還後は療養中にもかかわらず、厨房横の庭で訓練に励んでいる。

イベント 43 スタビン野郎との再会

地下通路への入口でスタビン野郎に再会し、砂漠のスタンプ情報を教えてもらう。彼はスタビン先生に変身して去っていく。

カラカラ砂漠 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 94

▼ ピラミッド前 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 96

イベント 44 ミルト再登場

ピラミッド前に到着すると、追いかけてきたミルトがパーティに参加したいと頼む。だがソシムに断られてどこかへ行ってしまう…

イベント 45 ピラミッド開門

ソシムが難しい呪文を唱えて、ピラミッドの入り口を開けてくれる。その呪文を逆から読んでみると・・・あれ?

ピラミッド ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 96

▼ ピラミッド最深部 ・・・・・・・・・➡PAGE 99

イベント 46 ソシムの正体

祭壇のような部屋に入るとソシムの様子がおかしくなる。ソシムは変身して憎悪のミーソスが襲いかかってくる。

イベント 47 ミーソスを倒す

ミーソスを倒したピエトロは「憎しみの夢」を手に入れる。突然ギルダの幻影が出現して貴重な情報がもらえる。

イベント 48 ファラオの水入手

最深部奥にある貯水池で「ファラオの水」を入手すると、頭上からミーソスに捕らわれていたクルトが落ちてくる。

▼ コロモック(ワープ使用で帰還) ・・➡PAGE 92

イベント 49 人生相談オヤジとの出会い

村に到着すると、人生相談オヤジと名乗る男が近づいてくる。海の下で人生相談所を開設しているらしい。

ピエトロ日記

イベント 40

コロモックでザッパさんに会う。
とてもカバに似てて動きも遅い。
重そうなハンマーを持っていた。
足元が見えないのはちょっと大変。

イベント 41

コロモックの宿屋に泊まった。
ナイトメア?が出てきた変な夢だった。
昔のコロモックは、緑がいっぱいあったらしい。どうして砂漠になったのかな?

イベント 42

お城の兵士さんを
コロモックで見つけた!
ケガしているみたいだった・・・
お城でゆっくり休んでほしい。

イベント 43

たしか・・・トンクウで出会った、
スタビン野郎さんがコロモックにいた。
今度はスタビン先生に変わったらしい。
言いたいことを言って、また消えた。

イベント 44

ピラミッドへ着く直前にミルトが来た。
ソシムおじいさんにトカゲを投げて、
イタズラをしてたけど、おじいさんも
あんなに怒らなくてもいいのになぁ。

イベント 45

ソシムおじいさんが、難しい呪文で
ピラミッドの扉を開けてくれた。
ここからは、ぼくががんばらなきゃ。

イベント 46

・・・ソシムおじいさんにだまされた。
実はおじいさんは、憎しみの夢を見る
人間が好きな怪物だった。
憎悪のミーソス・・・気持ち悪い。

イベント 47

憎悪のミーソスを倒した。憎しみの夢珠
が手に入ったけど、なんだか嫌な夢だ。
ギルダさんが言ってた夢幻魔王って、
いったい何者なんだろう?

イベント 48

ファラオの水をビンに詰めたら、
いきなりクルトが落ちてきた。
今度はふたりにウソをつかれたけど、
再会できてよかったね。

イベント 49

コロモックで、いきなりおじさんが
砂漠から走って来て、名刺をくれた。
名前は、人生相談オヤジ・・・さん。
海の下の洞窟が仕事場みたい。

ピエトロ日記

イベント 50

ファラオの水で、村に緑が蘇った!
格闘場のおじさんがイシスの腕輪と、
モンスターを捕まえるビンをくれた。
コロモックに平和が戻ってよかった。

イベント 51

城下町でボリスさんに会った。
今までの記憶がないみたいだけど、
ネコのことをすごく気にしていた。
なにか思い出せるといいけど・・・。

イベント 52

コロモックにいた天空城の大臣さんが、
ボリスさんを見て驚いていた・・・
けど、ボリスさんは何も覚えていない。
ぼくは、どうしたらいいんだろう・・・

イベント 53

鍛冶屋でとりかごを預った。
ハンスさんが鉱石を取りに行ったきり、
帰ってこないらしい・・・
うまく出会えるといいけど・・・

イベント 54

ゆうしゃのあかしを見つけた。
そうしたら、傭兵さんたちが、
細かく命令してもいいよって言ってくれた。

イベント 55

ガバスで、お姉さんが手帳を
拾ってくれた。 ありがとう!
・・・でもどうしてぼくの名前を
知っているのかな?

イベント 56

デイモス教の教会に入った。
恐怖を感じる事で
生きてる気がするなんて・・・
ぼくにはよくわからない。

イベント 57

ガバスでガミガミさんに会った。
男のロマンを賭けるものってなにかな?
ぼくも男だけどよくわからない。

イベント 58

ギルダさんの館にガミガミさんがいた!
なにかブツブツ言いながらウロウロ。
・・・なにをしていたんだろう?
ギルダさんを見たら逃げてっちゃった。

イベント 59

ガバスの宿屋で女の人が、
グルグル巻きにした人をひきずって
入って来た。
なにか悪いことでもしたのかな?

イベントチャート

イベント 50 緑の復活

格闘場のオーナーが「ファラオの水」を井戸の中にまくと、井戸から水が吹き出して砂漠が草原へと変わる。

▼城下町 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 68

イベント 51 ボリスとの出会い

122

城下町の猫屋敷でボリスという記憶喪失の男に出会う。ボリスは記憶を取り戻すきっかけを作るために傭兵となる。

イベント 52 大臣の驚き

50,51

豆の木の根元にいる天空城の大臣にボリスを会わせる。ボリスは天空城の城主らしいが、大臣の話を聞いてもボリスの記憶は戻らない。(パーティにボリスがいること)

▼トンクウ ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 82

イベント 53 親方の心配

22

鍛冶屋の親方スミスがハンスの帰りが遅いのを心配して、「ハンスに渡して欲しい」とピエトロに鳥かごを預ける。

▼大氷穴 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 104

イベント 54 ゆうしゃのあかし入手

大氷穴の地下4階で「ゆうしゃのあかし」を手に入れると、傭兵に細かい指示が出来るようになる。傭兵の魔法レベルを上げる際に役立つアイテムだ。

▼ガバス ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 108

イベント 55 ラウラとの出会い

ガバスの町入口でピエトロの手帳をスリ取った女盗賊ラウラは、ピエトロに協力して褒美の財宝をもらおうと考えて傭兵になる。

イベント 56 デイモス教会の儀式

ピエトロがデイモス教会に入ると、教祖デイモスによる儀式が始まる。儀式の終わった後、幽霊城に向かう通路が現れる。

イベント 57 ガミガミ魔王を発見

ピエトロはよろず屋で大騒ぎしているガミガミ魔王を発見する。しかし、魔王はすぐに黄金と死の迷宮に向かって旅立ってしまう。

▼ギルダの館 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 71

イベント 58 ガミガミ魔王の告白

98

花束を抱えナルシアに告白しようとしているガミガミ魔王だが、ナルシアだと勘違いしてギルダに告白してしまう。

▼ガバス ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 108

イベント 59 宿屋で異国の夫婦に出会う

122

宿屋に入ると、和服を着た女性とす巻きにされた男性に出会う。部屋は満室で、ピエトロたちは倉庫に泊まることになる。

イベントチャート

イベント 60 真夜中、宿から逃げ出すムサシに出会う

真夜中に目をさましてしまったピエトロは、トイレを借りるため宿屋に入る。そこで逃げようとしていたす巻きの男ムサシにバッタリ出会う。

イベント 61 翌朝宿屋にて、怒りのユキ

翌朝、宿屋のカウンターで、ムサシに逃げられて機嫌の悪いユキに出会う。ピエトロはムサシの行方を尋ねられるが、ごまかしてしまう。

イベント 62 ナイトメア三度目の登場

ガバスの宿屋に泊まると、夢にナイトメアが登場する。恐怖と欲望がこの町にあふれていると告げる。

イベント 63 歌姫の歌2

ガバスのカジノにあるステージで、歌姫のショーを見物する。サニアの歌声によく似た声で歌を歌ってくれる。

イベント 64 ダンスショー

カジノのステージで行われる、ダンサーたちのショーを見物する。華やかな衣装で活気のあるステージが見られる。

イベント 65 行方不明の魔法使いを発見

カジノフロアで、スロットマシンに熱中している魔法使いを発見する。帰還後は城の1階研究室で研究に励んでいる。

イベント 66 行方不明の兵士を発見

最上階の大富豪邸宅でガードマンをしていた兵士を救出する。竜の翼を渡すと「許可証」をくれる。帰還後は城の2階テラスを警備している。

イベント 67 スタピン先生と再会

グルメパレス前の廊下でスタピン先生に再会する。トンクウからガバスに至るまでのスタンプ数を教えてくれる。

イベント 68 グルメパレス訪問

グルメパレスという施設にはいると、そこのオーナーにモンスター収集を頼まれる。モンスターを連れてくれば、とてもおいしい料理をごちそうしてくれる。

イベント 69 にせものの大富豪

82

大富豪宅で、怪物が財宝を持って逃げていくのを目撃する。怪物に捕らえられていた富豪を助けると、無理矢理「真実の指輪」をくれる。

イベント 70 カジノ対決

69
117

ガバス地下にいるルースに「真実の指輪」を返す。ルースと大富豪のカジノ対決は、指輪の効力でルースが勝利する。

ピエトロ日記

イベント 60

夜中に宿屋でムサシさんに会った。
話はよくわからなかったし、
ぼくの名前もまちがえて憶えちゃった。
ピエタロウじゃないのに・・・

イベント 61

朝、宿屋でユキさんに会った。
すごく怒ってるユキさんを見ていたら、
ムサシさんのことが言えなかった。
・・・これでいいのかな？

イベント 62

ガバスの宿屋に泊まった。
ナイトメアが出てきた、変な夢だった。
欲望とか、恐怖とか言っていたけど、
ガバスって、そういうとこなのかな？

イベント 63

ガバスで歌姫さんの歌を聴いた。
どこか意味ありげな歌詞だった。
何だか、お母さんの声に似てるなぁ。

イベント 64

ガバスでダンスショーを観た。
すごくハデで、キレイだった。
カジノフロアーの人たちは盛りあがり、
みんな楽しそうだった。

イベント 65

ガバスのカジノで、魔法使いさんを
見つけた！ 竜のウロコでお城に
帰ったけどあまりうれしそうじゃない。
ここに居たかったのかなぁ？

イベント 66

ガバスの屋上でお城の兵士さんを
見つけた！ 大変だったみたい。
お城へ帰る前に、許可証をもらった。
どこに入れるんだろう？

イベント 67

スタピン先生が、ガバスにいた。
先生は細かくスタンプを集めてた。
今度はシショー？ に変わったらしい。
ぷぷっ！ あの帽子・・・へんなの。

イベント 68

ガバスのグルメパレスに来た。
ビンでモンスターを捕まえてくれば、
食わずに死ねるか！ という料理を
ごちそうしてくれるんだって！

イベント 69

大富豪さんに化けた怪物を見た。
そのあと、本物の大富豪さんを助けたら
お礼に真実の指輪を無理矢理くれた。
なんだか・・・イヤな人だなぁ。

イベント 70

大富豪さんのイカサマがバレたので、
地下のお兄さんが勝った。
これも真実の指輪の力かな？

ピエトロ日記

イベント 71

ガバスでハンスさんに会った!
スミスさんに預ったとりかごを渡した。
ホントにあれで帰れるのかなぁ?
スミスさん、ちゃんと渡したからね!

イベント 72

鍛冶屋にハンスさんが戻っていた。
お礼にスミス秘蔵の剣をもらった。
伝説の〜 という名前の武器や防具なら
スミスさんが強くしてくれるみたい。

イベント 73

鍛冶屋にハンスさんがいない。
のれん分け、ということになって、
失われた町で仕事をしているみたい。
スミスさん、ちょっと心配そう。

イベント 75

ハンスさんの話をスミスさんにしたら、
鍛冶屋のハンマーを預ることになった。
スミスさんっていい人だと思うけど、
ここに来るといろいろ頼まれちゃう。

イベント 76

失われた町のハンスさんの所に行く。
スミスさんから預っていた、鍛冶屋の
ハンマーを渡した。そのお礼に秘蔵の斧
をもらった。 がんばれ、ハンスさん!

イベント 77

幽霊城の壊れた教会で、ぼくに化けた
恐怖のデイモスが現れた。
・・・恐いけど、ぼくは負けない!

イベント 78

恐怖のデイモスを倒した。
恐怖の夢旅が手に入った。
・・・やっぱり嫌な夢だ。

イベント 79

ユキさんに出会った。あいかわらず
ムサシさんを捜しているみたいだ。
ひとりでいると、寂しいよね・・・
なんだか、かわいそう。

イベントチャート

イベント 71 鍛冶屋の弟子ハンスを発見

① 53

エレベーターホールで道に迷っているハンスを発見する。ハンスに「鳥かご」を手渡すと、トンクウに向けて旅立っていく。

▼ トンクウ ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 82

イベント 72 鍛冶屋が営業再開

① 70

ハンスが鉱石を届けたおかげで、鍛冶屋の業務が再開している。通常の武器は鍛えられないが、「伝説の武具」を持ち込めば鍛えてくれる。

イベント 73 ハンスののれん分け

① 76

鍛冶屋のスミスから、ハンスがのれん分けしたことを聞く。心配性のスミスに、ハンスの様子を見てくるよう頼まれる。(再開後、鍛冶屋を5回利用すれば鉱石不足が発生。そのあとの鍛冶屋訪問で発生する)

▼ 失われた町 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 135

イベント 74 ハンスの開店準備

① 77

モンスターから身を守るために鍛冶屋の命であるハンマーを壊してしまい、店が開けず悩んでいるハンスの話を聞く。

▼ トンクウ ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 82

イベント 75 スミスにハンスのことを報告

① 78

スミスにハンスの様子を報告する。スミスは「鍛冶屋のハンマー」をハンスに渡してほしいと、ピエトロに頼む。

▼ 失われた町 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 135

イベント 76 ハンスのお礼

① 79

スミスから預かった「鍛冶屋のハンマー」をハンスに手渡すと、ハンスからお礼として「秘蔵の斧」がもらえる。

死者の回廊 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 110
幽霊城 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 112

▼ 幽霊城最上階教会 ・・・・・・・・➡PAGE 115

イベント 77 恐怖のデイモス登場

幽霊城のボス・恐怖のデイモスは、ピエトロの姿から本来の姿へと形を変え、ピエトロたちに襲いかかってくる。

イベント 78 デイモスを倒す

デイモスは、「真の恐怖はこれから始まる・・・」というつぶやきを残して倒れる。戦闘後「恐怖の夢」を入手する。

ガバス(ワープで帰還) ・・・・・・・➡PAGE 108

▼ 奇妙な湿原 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 118

イベント 79 ユキとの再会

◷ 86
① 61

湿原の中の浮島でユキに再会する。ムサシを捜していたが、持ち金が無くなったとのことで傭兵になる決心をしたらしい。

イベントチャート

▼ 黄金と死の迷宮 ・・・・・・・・・➡PAGE 120

イベント 80 ロボットの足を入手、トンクウで組み立て

122

地下4階で「ロボットの足」を入手する。灼熱洞窟の「腕」、海底大洞窟の「胴」がそろっているとゼノンが完成する。

▼ 黄金と死の迷宮最深部 ・・・・・➡PAGE 123

イベント 81 欲望のオレクシス登場

黄金と死の迷宮最深部の宝物庫で、財宝目当てに迷い込んだ冒険者の欲望を食い物にする化け物オレクシスに遭遇する。

イベント 82 オレクシスを倒す

オレクシスは断末魔の瞬間に「わが主、イド」という言葉を発する。幻影として現れたギルダにも、それが魔物の名前であること以外は分からない。

ガバス(ワープで帰還) ・・・・・・・・➡PAGE 108
大氷穴 ・・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 106

▼ 大十字路 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 87

イベント 83 ダイソンの腕立て伏せ

55
122

ピエトロ、ダイソン、ラウラの3人が大氷穴から大十字路に到着すると、ダイソンが突然休憩を申し出る。ラウラに気を使っているらしい。(ダイソンとラウラを連れて大氷穴から大十字路に到着すると発生)

灼熱洞穴 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 88

▼ コロモック・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 92

イベント 84 スタビン師匠との再会

67

スタビン師匠に再会する。彼はすでに現在23個のスタンプを発見している。今度はスタビン帝王だと名乗る。

豆の木の上 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 125

▼ 天空城 ・・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 128

イベント 85 城門前でねこだま目撃

頭の上にお菓子を乗せて跳ねるボール型のネコの団に遭遇する。頭上のお菓子は大豆の話に出てきた天空城の住人なのか?

イベント 86 怠惰のアルゴス登場

天空城の最上階にあるケーキの上に、怠惰のアルゴスが寝ころんでいる。ピエトロにネコといわれたことに腹を立てて襲いかかってくる。

イベント 87 アルゴスを倒す

アルゴスを倒すと「堕落の夢」を入手できる。幻影として現れたギルダから失われた町に行くよう指示される。

イベント 88 四天王全滅

アルゴスが4体目のボスであれば、ここで達成される。四天王を全滅(47、82、86、91の4つをクリア)すると、各地にある封印が解ける。

ピエトロ日記

イベント 80

やっとロボットの部品を集めた!
トンクウで、おじさんと組立てた。
ロボットの名前はゼノンと言って、
ぼくを主人だと思ってるみたい。

イベント 81

黄金と死の迷宮の奥底に、
欲望のオレクシスという怪物がいた。
ぼくはお前の宝なんか欲しくない!

イベント 82

欲望のオレクシスを倒した。
欲望の夢珠が手に入った。
・・・ホントに嫌な夢だ。

イベント 83

大十字路で休憩、のはずなんだけど、
なぜか腕立て伏せをするダイソンさん。
それを見たラウラさんも笑ってる。
ダイソンさん・・・ 少し変なカンジ。

イベント 84

またまたコロモックでスタビン先生、
じゃなくてスタビンシショー?に会う。
なんだか強そうな格好をして、今度は
スタビン帝王になっちゃった。

イベント 85

雲の上のお城の前で、ボールみたいな
ネコが、ケーキをはこんでいた。
おいしそうだったけど、なんだろう?

イベント 86

すごく大きなケーキの上に、
すごく大きくてハデなネコがいた。
怠惰のアルゴスというらしい。

イベント 87

怠惰のアルゴスを倒した。
堕落の夢珠が手に入ったけど・・・
・・・これもイヤな夢だ。

ピエトロ日記

イベント 89

コロモックでポリスさんを知っている
大臣さんに話をかけた。
城下町にいたポリスさんは・・・
天空城のポリスさんなのかなぁ？

イベント 90

コロモックでポリスさんを知っている
大臣さんに話をかけた。
でもまだポリスさんの記憶は戻らない。
大臣さんはポリスさんを探す旅に出た。

イベント 91

ガミガミさんを見つけた！と思ったら
雲の上から落ちてしまった。
・・・多分、大丈夫だと思うけど、
少し心配だなぁ。

イベント 92

ポリスさんが記憶を取り戻した！
天空城がポリスさんの城だったなんて。
・・・そうだ、ぼくも王子なんだ。
ポリスさん、泣いたりしてごめんね。

イベント93

久しぶりにムサシさんに会った。
やっぱりひとりでいるのが好きみたい。
でも、ぼくの名前を憶えてほしい。

イベントチャート

▼ コロモック（ワープで帰還）・・・・➡PAGE 92

イベント 89 大臣が去る1

51,87

アルゴスが退治された後、大臣は傭兵のポリスは人違いかもしれないと思いなおし、本物のポリスを探しに旅立っていく。（ポリスを連れていないこと）

イベント 90 大臣が去る2

51,87

大臣はアルゴス打倒後も記憶の戻らないポリスに会い、人違いかもしれないと思い直す。大臣はポリスに別れを告げて旅立っていく。（ポリスを連れていること）

▼ 天空城 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 128

イベント 91 ガミガミ魔王、木から落ちる

57,87
122

天空城の入り口付近でガミガミ魔王に出会うが、彼は足元のバランスを崩して豆の木から地面に向かって落ちてしまう。

イベント 92 ポリスの記憶が戻る

89,90
122

アルゴス打倒後に天空城の城門前へ来ると、ポリスは記憶を取り戻す。ポリスはそのまま傭兵を続けてくれる。（ポリスを連れていること）

▼ 死者の回廊 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 110

イベント 93 修行中のムサシ1

51,79
122

死者の回廊で修業中のムサシに再会する。ユキには悪いと思いながらも、ひとりで修行を続けたいらしい。（パーティ内にユキがいないこと）

▼ 大氷穴 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 104

イベント 94 修行中のムサシ2

93
122

大氷穴で修行を続けているムサシを発見する。ユキによろしく伝えてくれ、といい残しその場を去ってしまう。（パーティ内にユキがいないこと）

▼ 灼熱洞穴 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 88

イベント 95 修行中のムサシ3

94
122

灼熱洞穴の奥で修行中のムサシをまた発見。ユキのことを思いながらも、自信がなくて戻るに戻れないらしい。（パーティ内にユキがいないこと）

▼ 石畳の迷宮 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 132

イベント 96 修行中のムサシ4

95
122

石畳の迷宮の奥で修行中のムサシに遭遇する。ユキが傭兵をしているというウワサを聞きつけ、傭兵になる決心をしたらしい。（パーティ内にユキがいないこと）

▼ 失われた町 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 135

イベント 97 過去の夢へ

88

失われた町の宿屋にあるベッドに4つの夢玉をセットして眠ると、ナイトメアの脇を通り抜けて、ムーンスターへ行くことができる。

イベントチャート

▼ ムーンスター・・・・・・・・・・・・➡PAGE 136

イベント 98 変な頭の人たち

地下寝室から1階へ上がると、そこには光る頭を持つ不思議な人がいる。ピエトロの姿を見かけると逃げていってしまう。

イベント 99 きれいな町

ピエトロのことを化け物だと思って逃げていた光る人たちは、イドの夢の中で生きている不思議な種族だった。

ポポロ草原？・・・・・・・・・・・・➡PAGE 138

▼ ポポロクロイス城下町(過去)・・・➡PAGE 137

イベント 100 人違い

107

城下町の人は皆、ピエトロをパウロと勘違いしている。とくに橋を警備する兵士は、パウロと間違えて城まで連れていってくれる。

▼ ポポロクロイス城(過去)・・・・・➡PAGE 137

イベント 101 おじいさんとおばあさん

107

ピエトロの祖父ペトロフ国王、祖母パメラに会うが、彼らもピエトロのことをパウロだと勘違いしている。服の色が違うのに…。

イベント 102 ガミガミ？

107

建設中の会議室でガミガミ魔王らしき似顔絵の描かれた箱を発見する。スイッチが付いているので押してみると隠し階段が出現する。

イベント 103 魔法使いの実験

107

魔法使いの部屋で、若い魔法使いの"大人になる魔法"の実験につきあうが失敗。魔法使いは、田舎に帰る決心をする。

迷いの森？・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 137

▼ 開拓者の家 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 138

イベント 104 バケツの少年

107

開拓者の家の前を通りかかると、バケツをかぶった少年が木の棒で打ちかかってくる。語尾が「・・・ごじゃる」となまる不思議な少年だ。

▼ ギルダの館(過去)・・・・・・・・・➡PAGE 138

イベント 105 過去のギルダに出会う

107

ギルダの館の前には、魔法の練習に励む若い頃のギルダがいる。まだとてもスリムだが、高飛車で口が悪いのは若い頃から変わっていない。

▼ 王家の洞窟(過去)・・・・・・・・・➡PAGE 139

イベント 106 少年時代のパウロ国王に遭遇

洞窟前で少年時代のパウロ国王であった。生意気で乱暴な性格だが意外と小心者で、ピエトロに王家の洞窟内への同行を命じる。

ピエトロ日記

イベント 98

ベッドから起きて一階に上がったら、
星のようなあたまの人たちがいた。
ぼくを見てあわてて逃げちゃったけど、
どうしてだろう・・・？

イベント 99

・・・なんてキレイな町なんだろう。
なんてキレイな人たちなんだろう。
まるで夢みたい・・・って夢なんだ。

イベント 101

夢で、昔のポポロクロイス城に来た。
みんなぼくをお父さんと思ってる・・・
ぼくが生まれた頃にはいなかった
おじいさんとおばあさんがいる。

イベント 102

昔のお城は会議室が無かった。
工事中の床に隠し部があって、
なんとなく見覚えのある部屋が！
あの人が秘密で作ったのかも？

イベント 103

魔法使いの人の実験を手伝った。
そういえば・・・
前も実験の手伝いを、
したような、しないような？

イベント 104

昔のタキネン村で
バケツをかぶった子供に会った・・・
絶対に似てると思う。しゃべり方も。
・・・少し懐かしくなっちゃった。

イベント 105

昔のギルダさんがいた。
やせていて、違う人みたいだった。
お父さんのことをバカ王子だって、
なんだかなぁ・・・

イベント 106

王家の洞窟で、子供の頃のお父さんに
会った。なんか乱暴で、すぐに叩く。
痛みを感じる夢ってあるのかな？

ピエトロ日記

イベント 108

失われた町で目が覚めた。
ベッドの上に、王家の鍵が落ちていた。
やっぱり・・・
夢じゃなかったんだ。

イベント 109

ナルシアが魔法で呼びに来てくれた。
夢幻魔王の正体がわかったみたい。
急いでギルダさんの館へ行かなくちゃ。

イベント 110

失われた町にスタピン帝王がいた。
スタンプも、あと3つで揃うらしい。
だいぶ疲れているみたいだった・・・
今度はスタピンもうじゃ、らしい。

イベント 111

ガケから落ちたスタピンもうじゃが、
トンクウに倒れていた！スタンプ台の
ある場所を、細かく教えてくれた。
はやく元気になってほしいなぁ・・・

イベント 112

過去の王家の洞窟で、お父さんが
落としてしまった夢の鏡・・・
そのかけらが今も落ちてると思う。
とにかく王家の洞窟へ行ってみよう。

イベントチャート

▼王家の洞窟(過去)王家の間 ・・・➡PAGE 139

イベント 107 イドの封印

知恵の王冠を持っていくパウロから「王家の鍵」を預かる。壇上にある箱を調べると、開けてみようとパウロが言い出す。

▼失われた町 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 135

イベント 108 夢か現実か

イドの封印が解けた瞬間に夢は覚め、失われた町のベッドで目覚める。しかしピエトロの手にはなぜか「王家の鍵」が。

イベント 109 ナルシアの知らせ

宿屋の外にいたナルシアの幻像が、夢幻魔王の正体が分かったのですぐに戻れ、というギルダのメッセージを伝えてくれる。

イベント 110 スタピン帝王との再会

① 84

ボロボロの格好をしたスタピン帝王改めスタピン亡者がいる。スタンプがあと3つ足りなくてノイローゼ気味になっている。

石畳の迷宮 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 134
大十字路 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 87
あやかしの洞窟 ・・・・・・・・・・➡PAGE 84

▼トンクウ ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 82

イベント 111 スタピン亡者リタイア

① 110

あやかしの洞窟入口で、失われた町より転げ落ちてきたスタピン亡者を発見する。彼は知っているスタンプ台の位置を教えてくれる。

ポポロ草原 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 80
城下町 ・・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 68
迷いの森 ・・・・・・・・・・・・・➡PAGE 69
タキネン村 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 70

▼ギルダの館 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 71

イベント 112 ギルダの話

ギルダは夢幻魔王イドについての話を聞かせてくれたあと、ピエトロに「鏡のかけら」を取ってくるよう命じる。

タキネン村 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 70

▼王家の洞窟 ・・・・・・・・・・・➡PAGE 72

イベント 113 鏡のかけらを入手

王家の間は過去に訪ねたときのままで、壇上にある封印の箱の前に散らばった「鏡のかけら」を拾うことができる。

タキネン村 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 70

イベントチャート

▼ ギルダの館 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 71

イベント 114 夢のペンダント作成依頼

ピエトロは、入手した「鏡のかけら」をギルダに託す。ギルダはこの鏡から、大魔法使いパスカルの魔力を封じたペンダントを作ってくれる。

▼ タキネン村 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 70

イベント 115 ペンダント完成

村で一泊した翌朝、ナルシアが夢のペンダントを届けに来てくれる。イドが結界の張られたトンクウ沖の海上にいることを聞く。

迷いの森 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 69
城下町 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 68
ボボロ草原 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 80

▼ トンクウ ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 82

イベント 116 貸し舟屋から出発

霧が濃くなったと店の主人に注意されるが、かまわずに船出する。濃い霧のなかを進んでいくと、突然目の前に不思議な壁が出現する。

▼ 夢幻城 ・・・・・・・・・・・・➡PAGE 140

イベント 117 結界を破る

不思議な結界の前で「夢のペンダント」を掲げると、その聖なる魔力が発する光によって夢幻城の結界が解ける。

イベント 118 国王の日記を発見

夢幻城の入口通路を抜けるとパウロの日記が落ちている。日記を読んでみると、パウロがひとりで決着をつけようとしていることがわかる。

イベント 119 ニセ国王と遭遇

迷宮を抜けた先でピエトロはパウロに会うが、パウロは石化の呪文を唱えてくる。しかしピエトロはペンダントの力で石化から復活する。

イベント 120 国王の石像を発見

回廊の奥でパウロの石像を発見する。ピエトロに気付き一筋の涙を流す。石像となってしまったパウロはピエトロに知恵の王冠を託す。

イベント 121 ナイトメア登場

パウロに化けていたのは、ナイトメアだった。ナイトメアはパウロ国王を侮辱し、ピエトロの夢も奪い去ろうと襲いかかってくる。

イベント 122 戦闘終了後

ピエトロたちは、夢幻魔王イドに苦戦するがなんとか勝利する。ピエトロたちと石像は、崩れ落ちる夢幻城からワープして脱出する。

ピエトロ日記

イベント 114

鏡のかけらのペンダントが出来るまで
時間がかかるみたい・・・
とにかくタキネン村で泊まろう。
ギルダさん、がんばってください！

イベント 115

ナルシアが夢のペンダントを届けて
くれた。イドの城へは舟を使うから、
トンクウの貸し舟屋にいかなきゃ！
・・・待っててね、お父さん！

イベント 117

夢のペンダントで結界を破った。
この不気味な城に夢幻魔王イドがいる。
そしてお父さんも・・・

イベント 118

お父さんの日記を見つけた。
・・・。
お父さんはやっぱり立派な王様で、
やさしいお父さんだ・・・

イベント 120

お父さんが石像にされていた・・・
でもぼくを見ると涙が流れ落ちた。
ぼくのことが・・・わかるんだ。
イドを倒したら、一緒に帰ろうね。

イベント 121

ナイトメア、こいつが夢幻魔王イド。
お父さんをバカにするやつは、
絶対に許さないっ！

ピエトロ日記

イベント 123

・・・あれ？
あれは・・・夢だったのかな？
それとも・・・

イベント 125

お父さんとお母さんがいる・・・
お城が、光の世界に帰ってきたんだ。
平和なポポロクロイス・・・
ずっと、ずっとこのままがいいな！

イベント 126

朝起きたら、部屋にナルシアがいた！
あれぇ？ なんかいつもと違う・・・
これって現実かなぁ？
それとも・・・ また夢の中？

イベント 127

お城の武器庫で白騎士さんに会った！
今回は一緒に冒険できなかったけど、
またみんなで冒険できたらいいなぁ。

イベント 128

城下町で、ガミガミさんと体操好きの
おじいさんがお酒を飲んでいた。
ふたりとも酔っ払っていて、
なにを言ってるのかわからなかった。

イベント 129

子供の頃のお父さんにまた会った。
・・・
やっぱり叩かれたけど、夢でも痛い！
今度は傭兵所にいると言っていた。

イベント 130

洞窟の中でゴンさんが倒れていた！
なんでもタモタモさんっていう人と、
この洞窟に入ったらしいけど・・・
ドンさんは、大丈夫かなぁ。

イベント 131

やっぱりドンさんが倒れていた！
ひとりで帰って行ったけど、ウワサの
タモタモさんってかなり強そう。
はやく会いたいな・・・

イベント 132

ウワサのタモタモさんに出会った！
なんか変なお面をかぶっていた。
ちょっと変わった人だけど・・・
タモタモさん、無理しないで休んでね。

イベント 133

洞窟のいちばん奥に、イドがいた！
でも本当にイドかどうかは、
ぼくにもわからない・・・

イベントチャート

▼ポポロクロイス城・・・・・・・・・➡PAGE 66

イベント 123　ピエトロの目覚め

ピエトロはポポロクロイス城のベッドで、サニアに起こされて目を覚ます。城はお祝いパーティの準備で、喜びと活気に満ちあふれている。

イベント 124　パウロとの会話

ピエトロの部屋のベランダで外を眺めているパウロに話しかける。パウロとピエトロは会話の中で、元通りの親子の絆を取り戻す。

イベント 125　パーティー

パウロは冒頭の挨拶で、今回の騒動に対し将軍と兵士たち、ギルダとナルシア、城の留守番役に礼を言い、ピエトロとサニアに詫びるのだった。

▼夢のつづきの城・・・・・・・・・➡PAGE 146

イベント 126　夢の続き、始まる

ピエトロが目を覚ますと、ベッドの横にはなぜかナルシアがいる。それ以外にもいろいろな人が城内や城下町にやってきている。

イベント 127　武器庫にて

武器庫2階にいるのは、なんと白騎士。いまだに伝説の剣を探しているようだが、この倉庫では見つからなかったらしい。

▼夢のつづきの城下町・・・・・・・➡PAGE 146

イベント 128　酔っぱらいの会話

体操ジイさんの家に入ると、ガミガミ魔王と体操ジイさんが酒を酌み交わしている。話を聞いてみると、かみ合っていないような気がする……。

イベント 129　パウロ王子も登場

学校のあったところに王家の洞窟がある。洞窟の入口前にはパウロ王子がいて、今度はピエトロの傭兵になることを決めたらしい。

▼夢の王家の洞窟・・・・・・・・・➡PAGE 147

イベント 130　ゴン発見

城の武器庫から姿を消していたゴンが地下5階で倒れているのを発見する。タモタモという人とドンといっしょに洞窟に入ったらしい。

イベント 131　ドン発見

城門の見張りをロボットに取って代わられたドンを地下10階で発見する。タモタモはさらに奥へ進んでいったようだ。

イベント 132　タモタモとの出会い

地下20階でウワサのタモタモが倒れているのを発見する。タモタモは、さらに奥へ入り込もうとするが、ピエトロの忠告で城下町に戻って出直すことになる。

イベント 133　イド再登場

洞窟の最深部地下50階にイドが復活している。ここでイドを倒せば最後のおみやげ"ナイトメアにんぎょう"が手に入る。そしてふたつめのエンディングへ……。

イベントによって拡張する夢幻フィールド

No.	イベント	拡張する夢幻フィールド					
4	竜の像、竜の翼入手	迷いの森	王家の洞窟				
5	竜の翼の使い方説明	王家の洞窟					
15	魔王にだまされる	西の山脈	ガミガミダンジョン				
16	国王発見	ガミガミダンジョン	ポポロ草原				
33	ギルダの芝居	ポポロ草原					
50	緑の復活	あやかしの洞窟	灼熱洞穴	カラカラ砂漠	ピラミッド	石畳の迷宮	
55	ラウラとの出会い	あやかしの洞窟	海底大回廊	大氷穴			
57	ガミガミ魔王を発見	ガミガミダンジョン	ピラミッド				
59	宿屋で異国の—	死者の回廊	奇妙な湿原				
70	カジノ対決	大氷穴					
72	鍛冶屋が営業再開	ポポロ草原	あやかしの洞窟	カラカラ草原	ピラミッド	幽霊城	長寿の大木
78	デイモスを倒す	ポポロ草原	あやかしの洞窟	灼熱洞穴	死者の回廊	幽霊城	
79	ユキとの再会	死者の回廊					
80	ロボットの足を入手	海底大回廊	石畳の迷宮				
82	オレクシスを倒す	あやかしの洞窟	灼熱洞穴	大氷穴	奇妙な湿原		
87	アルゴスを倒す	豆の木の上	天空城				
88	四天王全滅	迷いの森	王家の洞窟	西の山脈	ガミガミダンジョン	ポポロ草原	石畳の迷宮
93	修行中のムサシ1	大氷穴					
94	修行中のムサシ2	灼熱洞穴					
95	修行中のムサシ3	石畳の迷宮					
97	過去の夢へ	ポポロ草原	あやかしの洞窟	灼熱洞穴	大氷穴	石畳の迷宮	
115	ペンダント完成	天空城					

封印の扉のメッセージと解除条件

扉のメッセージ	場所	イベントナンバー・解除条件
スタビンカードを持たぬ者侵入禁止	あちこち	23 スタビンカード入手
報われない愛に救いの手を!	ポポロ草原	33 ギルダの芝居
オンボロロボの拡張機能あり	石畳の迷宮	80 ロボットのパーツを3つを入手、トンクウで組み立て
ピラミッド宝物殿	ピラミッド	48 ファラオの水入手
憎しみにまみえし者のみ通行可	ピラミッド	46 ソシムの正体
恐怖に打ち勝った者のみ通行可	ポポロ草原	78 デイモスを倒す
欲望を打ち倒した者のみ通行可	あちこち	82 オレクシスを倒す
怠惰を打ち破りし者のみ通行可	天空城	87 アルゴスを倒す
災いの根源を突き止めし者を待つ	あちこち	88 四天王全滅
過去を夢見し者のみ通行可	あちこち	97 過去の夢へ
伝説の武具を求める者を待つ	あちこち	72 鍛冶屋が営業再開
石を求める者だけに侵入を許可する	あちこち	73 ハンスののれん分け
結界を破る力を持つ者のみ通行可	天空城	115 ペンダント完成
この先にガラクタのメカあり	あちこち	トンクウのロボットおじさんの話を聞く
ロボット同伴者以外侵入を禁じまフ	ガミガミダンジョン	ゼノンがいなければ入れない
天空の王子同伴者以外の侵入を禁ず	長寿の大木	ポリスがいなければ入れない
盗賊同伴者以外の侵入を禁ず	長寿の大木	ラウラがいなければ入れない
男忍者同伴者以外の侵入を禁ず	長寿の大木	ムサシがいなければ入れない
時が経てば自然に開きそうだ・・・	あやかしの洞窟	50 緑の復活
時が経てば自然に開きそうだ・・・	海底大回廊	55 ラウラとの出会い
時が経てば自然に開きそうだ・・・	大氷穴	93 修行中のムサシ1
時が経てば自然に開きそうだ・・・	天空城	86 怠惰のアルゴス登場

固定フィールドから出ていく通路の開通条件

出発地	行き先	開通条件となるイベントナンバー
ポポロクロイス城〜	城下町	なし
城下町〜	ポポロクロイス城	なし
	迷いの森	1
	西の山脈	9
	ポポロ草原	15
タキネン村〜	迷いの森	なし
	ギルダの館	なし
	王家の洞窟	なし
	長寿の大木	78
新ガミガミ魔王城〜	西の山脈	なし
	ガミガミダンジョン	13
	海底大回廊	50
トンクウ〜	ポポロ草原	なし
	あやかしの洞窟	なし
	夢幻城	115
大十字路〜	あやかしの洞窟	なし
	灼熱洞穴	なし
	大氷穴	50
	石畳の迷宮	なし
コロモック〜	灼熱洞穴	なし
	カラカラ砂漠	なし
	海底大回廊	50
	豆の木の上	50
ガバス〜	大氷穴	なし
	死者の回廊	56
	奇妙な湿原	78
幽霊城前〜	長寿の大木	78
失われた町〜	石畳の迷宮	なし
	ムーンスター	88
ムーンスター〜	ポポロ草原?	なし
城下町(過去)〜	ポポロ草原?	なし
	迷いの森?	なし
開拓者の家〜	迷いの森?	なし
	ギルダの館(過去)	なし
	王家の洞窟(過去)	なし

他のイベントの消滅条件になっているイベント

イベント名	発生しなくなるイベントナンバー
8　国王の怒り	2
15　魔王にだまされる	10
82　オクレシスを倒す	73, 79
100　変な頭の人たち	58
109　イドの封印	100〜105
114　夢のペンダント作成依頼	17, 40,
117　結界を破る	29〜33, 70
122　戦闘終了後	21,28,37,52,59〜61,80,83,91〜96

夢幻フィールドを拡張させるイベント

夢幻フィールド	拡張させるイベントナンバー					
迷いの森	4	88				
王家の洞窟	4	5	88			
西の山脈	15	88				
ガミガミダンジョン	15	16	57	88		
ポポロ草原	16	33	72	78	88	97
あやかしの洞窟	50	55	72	78	82	97
灼熱洞穴	50	78	82	94	97	
カラカラ草原	50					
ピラミッド	50	57	72			
カラカラ砂漠	72					
海底大回廊	55	84				
大氷穴	55	70	82	93	97	
死者の回廊	59	78	79			
幽霊城	72	78				
長寿の大木	72					
奇妙な湿原	59	82				
黄金と死の迷宮						
豆の木の上	87					
天空城	87	115				
石畳の迷宮	50	80	88	95	97	

傭兵を雇うために必要なイベント

傭兵名	傭兵になるイベントナンバー
ダイソン	11
メル	6　➡11
ロビン	12　➡15
ドグマ	28
レバルド	21
ミーシャ	21
ザッパ	40
ミルト	35　➡44　➡48
クルト	48
ボリス	51
ラウラ	55
ユキ	59〜61　➡79
ムサシ	59〜61　➡79　➡93　➡94　➡95　➡96
ゼノン	80
パウロ	129
ゴン	130
ドン	131
タモタモ	132

M A P S

マ ッ プ ガ イ ド

Some developers told me that I should not have done so much.
However, this completes the collection. I made it easily, so please read it.

GAMIGAMIMAOU is a great inventor.
He creates many things, including junks.
He was the most popular star in the previous work. He just appears several times in this work, but also shows his fascinating personality.

「ポポローグ」ワールドマップ

■ POPOROGUE WORLD MAP

魔法の地図

ピエトロ手帳にある魔法の地図は、ピエトロが行ったことのある固定フィールドや、進入したことのある夢幻フィールドの位置を、自動的に記録してくれる地図だ。このページの中央には、その魔法の地図が完成した状態を掲載している。各フィールドの位置やつながりを把握し、「ワールドマップの見方」を参照して攻略ルートを決めていってほしい。

固定フィールド

- Ⓐ ポポロクロイス城……………P66
- Ⓑ 城下町……………………………P68
- Ⓒ タキネン村………………………P70
- Ⓓ ギルダの館………………………P71
- Ⓔ 新ガミガミ魔王城………………P76
- Ⓕ トンクウ…………………………P82
- Ⓖ 大十字路…………………………P87
- Ⓗ コロモック………………………P92
- Ⓘ ガバス……………………………P108
- Ⓙ 失われた町………………………P135

※固定フィールドには上記のもの以外にも、ムーンスター（P136）、過去のポポロクロイス城（P137）、過去の城下町（P137）、開拓者の家（P138）、過去のギルダの館（P138）、夢のつづきのポポロクロイス城（P146）、夢のつづきの城下町（P146）があるが、いずれも過去や夢の世界であるため、魔法の地図には記載されない。

ワールドマップの見方

●モンスターが出現しない　●モンスターが出現する　●ボスモンスターが出現する

マップ上に記載されているアルファベットは固定フィールド、数字は無限フィールドであることを表している。また、青の場所にモンスターは出現しないが、黄色の場所にはモンスターが出現する。そして、赤の場所には、モンスターが出現するだけでなく、ボスモンスターも出現する。なお、アルファベットと数字の順は、進入が可能になる順番になっている。

夢幻フィールド

※⑪カラカラ草原は、砂漠に緑が復活(ピラミッド攻略後)すると、カラカラ砂漠に代わって出現する。また、夢幻フィールドには上記のもの以外にも、ポポロ草原?(P136)、迷いの森?(P137)、過去の王家の洞窟(P139)、夢の王家の洞窟(P147)があるが、いずれも過去や夢の世界であるため、魔法の地図には記載されない。

マップアイコンの解説

「ポポローグ」には、町や村などの固定フィールドと、進入するたびに形が変化する夢幻フィールドのふたつのフィールドが存在する。

本書では、このふたつのフィールドを物語の進行順に、すべて掲載している。そして、各フィールドのマップには、大量の情報をよりわかりやすく整理するためにアイコンを使用し、それに解説を付け加える、という方法を取っている。

固定フィールドは、全8種類のアイコンで解説している。いずれのアイコンも、「ここにはコレがある」という情報を提供するものだ。

夢幻フィールドは、全24種類のアイコンで解説しているのだが、これらはその情報の内容から以下のように大きく4つに分類している。

①「条件によって出現したり消えたりするルームである」というルームの種類を表すアイコン。
②「何かをしないと開かない扉があるルームである」というルームの扉を表すアイコン。
③「このルーム内にはコレがある」というルーム内に配置されたものを表すアイコン。
④「この通路、あるいは階段はココにつながる出口である」という出口を表すアイコン。

この情報内容によるアイコンの分類を覚えおくと、その時々に必要な情報をマップページから読み取ることが容易になる。まずはこの分類を覚え、それから各アイコンの意味を覚えるようにしたい。

固定フィールドのアイコン

アイコン	名前	詳細
	宿屋	宿泊するとHP、MP、TPが全回復する。また、カウンターでデータのセーブをすることも可能。
	よろず屋	武器や防具、くすりなどを販売している。店名、または取り扱い商品のうしろには、巻末のショップガイドでの掲載ページを記載している。
	傭兵所	傭兵の雇用と解雇、捜索の指示を出すことができる施設。イベント50（緑の復活）後には店内に銀行が併設される。
	イベント	何らかのイベントが起こる場所であることを表す。イベントナンバーはイベントリストとイベントチャートに対応している。
	宝箱（固定）	一度開けると空箱になる宝箱。宝箱の中身がアイテムである場合は、そのアイテムの情報掲載ページも記載している。
	スタンプ台	スタンプ台が設置されている場所を表す。そのスタンプ台で押すことのできるスタンプの番号も記載している。
	伝言板	伝言板が設置されている場所を表す。イベント15（魔王にだまされる）後から伝言が張り出されるようになる。
	夢幻フィールドへの通路	矢印の方向に進むと、記載されている夢幻フィールドに移動することを表す。行き先となる夢幻フィールドのマップ掲載ページも記載している。

マップアイコンの解説

夢幻フィールドのアイコン

分類	アイコン	名前	詳細
ルームの種類		ノーマルルーム	ランダムに出現するルーム。条件によって出現したり消滅したりすることがなく、特殊な扉で進入を妨げられることもない。
ルームの種類		ほかから孤立したルーム	同じブロック内にてほかとは接続されないルーム。このルームへはブロック間の通路や上下階段から入ることができる。
ルームの種類		ある条件で現れるルーム	イベント発生や竜の球使用などで、新たに出現するルーム。各欄外情報におけるアイコンのうしろに出現条件となるイベントや竜の球の詳細を記している。
ルームの種類		ある条件で消えるルーム	イベント発生や竜の球使用などで、消滅してしまうルーム。アイコンのうしろに消滅条件となるイベントや竜の球の詳細を記している。
ルームの種類		スイッチルーム	このルームに進入することがスイッチになっていて、ある確率でほかのルームを出現・消滅させる。各欄外情報・アイコンのうしろに詳細を記している。
ルームの扉		妖しい光	竜の球やイベントクリア、特定の職員と同行することで消滅する光の封印。各欄外情報におけるアイコンのうしろに封印を解く条件を記載している。
ルームの扉		色の扉	赤、青、黄、緑、紫、水色の各色の竜の球で開閉する。各欄外情報におけるアイコンのうしろに記載された色が、その扉を開ける竜の球の色を表す。
ルームの扉		オレンジ色の扉	基本的には上記の扉と同じだが、開閉状態が個々によって異なるという特徴がある。扉ごとに竜の球未使用時と使用時の状態を記載している。
ルームの扉		全滅扉	そのブロック内のすべてのモンスターを倒すと開く扉。
ルーム内に配置されているもの		上り階段	1階上のダンジョンにある同じ番号の下り階段につながっている。
ルーム内に配置されているもの		下り階段	1階下のダンジョンにある同じ番号の上り階段につながっている。
ルーム内に配置されているもの		ワープイン	指定されたポイントへ飛んでいくワープの入口。
ルーム内に配置されているもの		ワープアウト	指定されているポイントから飛んでくるワープの出口。
ルーム内に配置されているもの		宝箱(固定)	中身が決まっている宝箱。一度開けると空箱になる。中身がアイテムの場合はそのアイテムの情報掲載ページも記載している。
ルーム内に配置されているもの		宝箱(無限)	夢幻フィールドを出ると復活する宝箱。中身がランダム(アイテムの種類は固定)の場合もある。竜の球の宝箱もこれで表している。
ルーム内に配置されているもの		宝箱(ランダム)	出現確率と中身がランダムの宝箱。ただしアイテムの種類は固定されている。記載されている%は、宝箱の出現率である。
ルーム内に配置されているもの		竜の球(浮遊)	封印を解除すると消えてしまう竜の球。ダンジョン内に複数存在する場合があるので、アルファベット記号をつけている。
ルーム内に配置されているもの		竜の球(固定)	赤、青、黄、緑、紫、水、オレンジ色の各色の扉を開閉する竜の球。各欄外情報におけるアイコンのうしろに記載した色は対応する扉の色を表す。
ルーム内に配置されているもの		ワナ	各欄外情報におけるアイコンのうしろには、そのワナの種類と、闇、光、ダメージ、過強化、消極化というワナの影響を記載している。
ルーム内に配置されているもの		回復の球	青い色をした回復の球。HP、MP、TPが全快するが、死者は復活できない。同じ形で緑色のものは、セーブも可能になっている。
ルーム内に配置されているもの		立て札	ルーム内に設置されている立て札。強敵危険の立て札には、その強敵に対処できるレベルを記載している。
ルーム内に配置されているもの		スタンプ台	各欄外情報におけるアイコンのうしろにスタンプの番号を記載している。
出口の種類		出口(通路)	固定フィールドへの出口。マップ上に、その先にある固定フィールドの名称を記載している。
出口の種類		出口(上り階段)	階段を上ることで固定フィールドへ向かう出口。マップ上に、その先にある固定フィールドの名称を記載している。同義の下り階段もある。

固定フィールドの読み方

必読

本項のステップ1からステップ4を順に読んでいくことによって、固定フィールドの「どこで、どうすれば、どうなる」は、すべて把握できる。

- **ステップ1　地名を確認する**
  解説文によって、この固定フィールドに関する概要を知ることができる。
- **ステップ2　マップを確認する**
  どこに何があり、そこで何が起こるかを知ることができる。
- **ステップ3　補足を読む**
  ステップ2で説明しきれない事柄についての解説。
- **ステップ4　イベントリストを見る**
  このフィールド上で起こるすべてのイベントをリストにまとめている。
- **ステップ5　関連条件リストを見る**
  この場所からつながる他のフィールドへの接続条件を把握する。

ステップ1　地名を確認する

まずは、現在位置の地名を確認する。地名がわかると、ワールドマップ（P58）を利用して、ほかの町や夢幻フィールドとの位置関係やつながりを知ることができるからだ。また解説文からは、その町の大まかな情報などを記載している。

ステップ2　マップを確認する

固定フィールドのどこに何があり、どこで何が起こるかを確認する。町によっては、イベントが起こる場所など、が、建物のなかにあることもある。そのような場合は、建物内の見取り図も掲載している。

マップ上には、数字とアルファベットを配置している。数字はそこに何かがあることを表し、アルファベットはそこからどこかへ行けることを表している。ただし、数字の配置は必須のイベントや必ず利用するショップなど、重要度の高いものに限って記載している。

取れるものは取っておく

↑シナリオの進行によって行けるようになったり、行けなくなったりする場所がある。取れるものは、先に取っておくというのが鉄則だ。

ステップ3
イベントの補足を読む

ここには、重要なイベントの解説や、次の行き先に関する情報を記載している。つまりここさえ読んでおけば、どこで何をして、次にどこへ行けばいいのかがすべて把握できるのである。フィールドマップとアイコンの解説だけでは説明しきれない事柄があった場合にのみ、その詳細を掲載している。

ステップ4
イベントリストの解説

このリストには、その固定フィールドで起こるすべてのイベントを掲載し、発生条件も記載している。イベントのなかには、発生時期が大きく離れているものもまとめて掲載しているが、イベントチャート(P40)を併用しながら把握してほしい。以下にリストの解説をしていく。

- **NO.** イベントナンバーのこと。イベントナンバーとイベント名は、イベントチャートに対応している。
- **必須** クリアしなければ物語が進行していかない重要なイベントには、●印がついている。
- **場所** イベントが発生する場所を記している。ここに記された場所に行ってもイベントが開始されない場合は、そのイベントを発生させる条件を満たしていないということになる。
- **条件** そのイベントの発生条件を記載している。
- **ページ** そのイベントが掲載されている、イベントチャートのページを記載している。

ステップ5
開通条件リストの解説

右欄外の接続案内図は、その固定フィールドからどこへ行けるのかを図にしたものだ。そして、通行不可を示す×マークの通路が、いつ通行可能になるかをまとめたものが、開通条件リストである。開通条件の欄に記入された数字はイベントナンバーで、"なし"の場合は、その町に来た時点から通行が可能になっていることを表している。

珍しいイベントの確認

↑発生期間が限定されている珍しいイベントについては、イベントチャート(P40)で発生期限をチェックして、その期間を確認しておきたい。例えば、写真のイベント10(ナルシアのはげまし)は、パウロ国王がいなくなってからイベント15(魔王にだまされる)までの間にしか発生しない。

接続案内図

↑青い通路はモンスターが出現しないことを、黄色い通路はモンスターが出現することを表す。×マークは、条件を満たすまでは通行できないことを表す。

夢幻フィールドの読み方

必読

つねに形を変える夢幻フィールドも、本書があればその構造やクリアコースを簡単に見極めることができる。その見極めに必要な知識とコツを解説する。

●ステップ1　適正進入レベルを知る
パーティーのレベルと比較し、進入してもいい場所かどうかを知る。

●ステップ2　ダンジョンのつながりを確認する
ブロック間通路や階段の番号から、最短ルートをチェックする。

●ステップ3　ルームを分析する
ブロック内に出現するルームに、どんな種類があるかを確認する。

●ステップ4　欄外情報を読む
ルームナンバーとアイコンから、そのルーム内に何があるのかを読み取る。

ステップ1　適正進入レベルを知る

その夢幻フィールドの名称と概要や、安全に進入できるレベルを掲載している。なかでも注目してほしいのが、適正進入レベルだ。パーティーメンバーの平均レベルが、この進入レベルよりも低い場合は、モンスターとの戦闘で苦戦することが予想される。安全な場所でレベルアップさせてから、訪れるようにしたい。

ステップ2　ダンジョンのつながりを確認する

ダンジョンを構成するブロックと階段のそれぞれには、通し番号を付けている。この番号は、ダンジョンを最短ルートでクリアするために通る（使用する）順番になっている。そのため、ブロックの番号と階段の番号を併せて見ていくと、つねに最短クリアコースが導き出せるようになっている。なお、階段の番号はダンジョン内すべての通し番号になっているが、ブロックの通し番号は、ワープによる移動で番号が大幅に飛んでしまうことを防止するために、各階層ごとに付けている。

↑階段は必ず1階層上、もしくは1階層下にある同番号の階段につながっている。一度に2階層上下に移動するような階段は存在しない。

夢幻フィールドの読み方

ステップ3 ルームを分析する

まずはブロックに乗っているルームを見て、そのブロックにどんなルームが出現するのかを確認する。ルームの床に色が塗られている場合、そのルームは何らかの条件で出現したり消えたりすることが、またフチに色が塗られているルームには、何かをしないと開かない扉があることがわかる。そして、どこにも色が塗られていないルームは、まったくのランダムに出現するものであることがわかる。

ここまで分析すると、そのブロック内にどのルームが出現するかがほぼ読み取れる。さらに細かく読み取る場合は、イベントチャートと欄外情報を照らし合わせると、すべてが完璧に解明できるようになっている。

ほかから孤立したルーム
⬆同じブロック内のルームとは、決して接続されることのないルーム。ブロック間通路か階段を使わなければ、ここに進入することはできない。

妖しい光
⬆この封印の解除条件は、イベント発生や竜の球開放のほか、特定の傭兵の同行である場合もある。

ステップ4 欄外情報を読む

欄外には、それぞれのルームに関するすべての情報を完璧に掲載している。ここを読むと、そのルームの出現条件や、そのルーム内に配置されるものが、すべてわかるようになっている。

この欄外情報では、その情報がどのルームのことを指しているものなのかを把握してもらうために、ブロックの通し番号とルームの位置を表すアルファベットを記載している。たとえば「3ー🅑」と記載されている場合、それは「ブロック番号3のルーム🅑」の情報となる。逆に、マップからルームの欄外情報を引きたい場合は、ブロックの番号とルームの位置を調べれば、そのルームの欄外情報がどれであるかがわかるようになっているのである。

なお、ルームの位置を表すアルファベットは、ブロックを9分割し、それぞれのマスに配置している。そして、アルファベットの配置はつねに一定で、たとえば🅐と🅑の位置にルームがなく、🅒の位置にルームがある場合でも、順番が繰り上がって🅒を🅐と記載することはない。🅒の位置にあるルームは、つねに🅒と記載している。

ブロックの詳細

⬆ブロックを9つに分割して、それぞれの位置にアルファベットを配置している。このアルファベットとブロック番号を組み合わせると、そのルームの欄外情報がどれであるかがわかる。夢幻フィールドを掲載しているページには、つねにこの配置図を掲載している。

ポポロクロイス城

the castle of Popolocrois

ポポロクロイス王国第16代国王であるパウロの居城。
氷の魔王、ガミガミ魔王、夢幻魔王、と魔王と名の付く者にことごとく襲われる。
かつては湖の小島にポツンと建てられた小さな城であったが、
先代ベトロフ国王の時代に大改築がなされ、いまに至っている。

MAP DATA

A 城下町 P68

1
ピエトロの部屋(イベント123、124)
イベント124はベランダにいるパウロと話すことではじまる。

2
おみやげ宝箱 P203
宝箱を開けることで、前作や予告版のおみやげデータを読み出すことができる。

3
おみやげ部屋 P34
おみやげを並べておく部屋。おみやげの中には組み合わせたり、動かして遊べるものもある。

4
会議室
ゲーム開始時に指示される最初の目的地だが、意外と迷いやすい。どんなに急いで行っても「遅い」と怒られる。

5
謁見の間(イベント1、8、9)
国王が各種報告を受ける執務室。今回の物語もこの部屋から出発するところから始まる。

6
トモ
旅人としてピエトロに同行させることが可能な猫だが、特技がないのが致命的。連れていく必要はないだろう。

7
スタンプ台11
ふつうは気付かないだろう。2枚目のスタピンカードに必要。

8
15ゴールド

9
いやしのは P198

10
50ゴールド

11
食堂〈イベント125〉
すでに「ポポロ」の伝統か、今回のエンディングも城下町の人たちを招待しての大パーティーだ。

4F

3F

2F

ポポロクロイス城 the castle of Poporocrois

ポポロクロイス王国に起こった異変を調べるために出発した探索隊は、ドンとゴンを除く全員が行方不明になってしまった。

この報告を自室のベッドで聞いたピエトロは、まず会議室に向かうことになる。会議室は、謁見の間の右にある階段を上がった場所にある。城内の探索はあとでゆっくりできるので、会議に遅れないよう急いで会議室に向かいたい。

会議に出席したピエトロは、パウロ国王や大臣たちに、行方不明になっている兵士たちの捜索を申し出る。そして、迷いの森を通り抜けてギルダの館へ行くことを決心するのであった。

なお、行方不明になっている探索隊のメンバーそれぞれの救助場所と救助後の居場所は、右にまとめている。

↑ピエトロの最初の目的は会議室に行くこと。目的地となる会議室は、写真右側の階段を上がった場所にある。

●帰還した兵士たちのその後

①ギルダの館で保護されていた魔法使い
1階右奥の資料室で、夢の世界の研究に励んでいる。

②新ガミガミ魔王城にいた兵士
魔王城での体験が忘れられず、城下町で新婚家庭をのぞいている。

③トンクウの猫屋敷にいた兵士
城下町と城をつなぐ橋のたもとで、見張りの任務についている。

④コロモックで怪我をしていた兵士
怪我の治療もしないまま、厨房の脇で槍の練習に励んでいる。

⑤ガバスのカジノフロアにいた魔法使い
スロットマシンには未練があるようだが、1階右奥の資料室で夢の世界の研究をしている。

⑥ガバスの大富豪屋敷にいた兵士
城の2階テラスで、物見の任務についている。

↑コロモックにいた兵士は帰還後、まだ怪我が治っていないのに、槍の練習に励んでいる。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
1	●	謁見の間	ピエトロの旅立ち	—	41
7	●	城門	竜の像設置	竜の像を入手	41
8	●	謁見の間	国王の怒り	7の後に謁見の間に入る	41
9	●	謁見の間	国王の出奔、ピエトロ再び旅立つ	—	42
123	●	ピエトロの部屋	ピエトロの目覚め	イドとの戦闘後	54
124	●	ピエトロの部屋	パウロとの会話	ベランダのパウロに話しかける	54
125	●	食堂	パーティー	—	54

出発地	行き先	開通条件
ポポロクロイス城	→城下町	なし

城下町

the castle town

かつてポポロクロイス王国の危機を救った伝説の竜の銅像が、町の中央に建てられている。
戸数は少ないが住民は多く、近年になって建てられた学校にはたくさんの子供が通う。
また、城下町には見張りの兵士たちが常駐しているものの、
彼らでは手におえない魔王ばかりが攻めてくる、という事実が住民を悩ましている。

MAP DATA

- A ポポロクロイス城 …… P66
- B 迷いの森 …… P69
- C 西の山脈 …… P74
- D ポポロ草原 …… P80

1. 学校
2. 備兵所「どり～む　そるじゃ～」
3. 道具屋「なんでも亭」 …… P225
4. ホテル「セントラル」
5. 猫屋敷（イベント52）
6. スタンプ台18
7. いやしのは …… P198
8. いやしのは
9. 25ゴールド
10. メル（イベント6）
11. 伝言板
12. ネル …… P222

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
6	—	迷いの森入口	メルとの出会い	竜の像を入手	41
11	●	備兵所	備兵所開設	国王の出奔	42
52	●	猫屋敷	ポリスとの出会い	コロモックの緑復活	46

ポポロクロイス城
城下町
迷いの森へ
西の山脈へ
ポポロ草原へ

出発地	行き先	開通条件
城下町	～ポポロクロイス城	なし
城下町	～迷いの森	1
城下町	～西の山脈	9
城下町	～ポポロ草原	15

迷いの森

the lost forest

タキネン村につながる林道は、夢幻魔王の不思議な力によって、ちょっとした迷路になってしまった。
しかも、モンスターまで出現するようになってしまったので、ここを行き交う者はいない。
たまにその姿を見せるウッキーというモンスターは、金品を盗むという困ったやつだ。
＜適正進入レベル：1＞

1F

1—E 5～8ゴールド(50%)
F イベント4(竜の像、竜の翼入手)
強敵危険(Lv12)
G いやしのは➡P198

2—A イベント4(竜の像、竜の翼入手)
C イベント4(竜の像、竜の翼入手)
I イベント4(竜の像、竜の翼入手)

3—D イベント4(竜の像、竜の翼入手)
E ホーリーマップ➡P196
I イベント4(竜の像、竜の翼入手)

4—D 薬17～18、20～23(90%)➡P199
G 強敵危険(Lv12)

5—H スタンプ台(30)
I 強敵危険(Lv12)

6—C 30～50ゴールド(50%)
F くさったかじつ➡P198
G なめしがわのよろい➡P185

7—A イベント88(四天王全滅)
B 魔法書1～5(50%)➡P193
D 魔法書13～16(50%)➡P193
I ティアソード➡P177

タキネン村

Takinen village

あるひとりの開拓者とその家族によって作られた村。
その開拓者の名前が「タキネンさん」だったのかどうかは不明。
酪農の盛んな土地であるにも関わらず、乳製品よりもパン作りに力が入れられている。
まき割りのスペシャリストが村の南に、居を構えている。

MAP DATA

A 迷いの森 P69
B ギルダの館 P71
C 王家の洞窟 P72
D 長寿の大木 P116

1
よろず屋「ぴれっじ」 P225
これといった特徴もないよろず屋。鑑定も下手くそなので、城下町で鑑定した方がよい。

2
パン工場「ゴールド　シード」（イベント115）
1Fはパン屋、2Fのベッドは無料で利用できる。

3
いやしのは P198

4
薪割り親子（イベント2）
初回のみダイソンとの出会いイベントがあるが、それ以外の時は父親の薪割り技を見せてもらえる。

5
スタンプ台3
完全に物陰に隠れてしまっているため、見つけ難い。2枚目のスタピンカードに必要。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
2	●	薪割り親子	ダイソンの薪割り	―	41
115	●	パン工場	ペンダント完成	鏡のかけらを入手	53

出発地	行き先	開通条件
タキネン村	～迷いの森	なし
タキネン村	～ギルダの館	なし
タキネン村	～王家の洞窟	なし
タキネン村	～長寿の大木	78

ギルダの館

Guilda's mansion

フローネルの森をまもっている魔女の姉妹が住んでいる館。
2年前までは人間と仲たがいしていたが、いまはタキネン村のひとたちとも仲良く暮らしている。
姉のギルダは知識豊かで、大魔法を唱えることはもちろん、秘薬の調合までこなし、
数ある書物から、さまざまな情報をピエトロに伝えてくれる。

MAP DATA

A タキネン村 ……………… P70

1 ガミガミ魔王(イベント58)
ガバスでガミガミ魔王と遭遇した後に、ギルダの館に来ると自動的に発生する。

2 スタンプ台12
木陰に隠されたスタンプ台。2枚目のスタンプカードに必要。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
3	●	館内	ギルダの館到着	初めてギルダの館に入る	41
10	●	館の前	ナルシアのはげまし	国王の出奔後にナルシアと話す	42
53	●	館の前	ガミガミ魔王の告白	ガバスで魔王発見	46
112	●	館内	ギルダの話	過去から帰還	52
114	●	館内	夢のペンダント作成依頼	鏡のかけらを入手	53

王家の洞窟
the Royal cavern

フローネルの森に隠されたポポロクロイス王家の洞窟。
洞窟の奥にある王家の間には、ポポロクロイス王家が代々集めてきた財宝が保管されている。
またここは、12歳になったポポロクロイス王国の王子が王位継承の儀式を行う場所でもある。
<適正進入レベル：4>

1－A イベント4（竜の像、竜の翼入手）
イベント5（竜の翼の使い方説明）
B イベント4（竜の像、竜の翼入手）
C イベント5（竜の翼の使い方説明）
E ホーリーライト➡P196
G イベント4（竜の像、竜の翼入手）
I イベント4（竜の像、竜の翼入手）
2－I かわのたて➡P188
3－A ホーリーフィールド➡P194
I イベント88（四天王全滅）
4－C セイントアーク➡P194
G イベント88（四天王全滅）

王家の洞窟 the Royal cavern

B1F

1—A 10〜20ゴールド(75%)
B イベント4(竜の像、竜の翼入手)
C イベント5(竜の翼の使い方説明)
G 1〜5ゴールド(75%)
2—F ライトブロンズソード➡P175

B2F

1—E くさったかじつ➡P198
2—B イベント4(竜の像、竜の翼入手)
回復の球
C イベント5(竜の翼の使い方説明)
回復の球
3—A スタンプ台(9)
B いやしのは➡P198
4—I プリンスバッヂ➡P192

王家の間

B3F

1—A イベント4(竜の像、竜の翼入手)
イベント5(竜の翼の使い方説明)
B 竜の球A開放で開く
C 竜の球A
H イベント4(竜の像、竜の翼入手)
I イベント5(竜の翼の使い方説明)

西の山脈

mountains in the west

もともとは、城下町から山脈に抜けるために使われていた、ただの獣道だった。
このごろは、山脈のふもとに城を築きはじめたガミガミ魔王が資材運搬用道路として利用していたが、
夢幻魔王によって道が迷路化してしまったため、はぐれたロボットが飛び出してくることもある。
＜適正進入レベル：5＞

新ガミガミ魔王城

城下町

1F

1－B ガミガミ城到着で出現
D イベント15(魔王にだまされる)
竜の球A開放で開く
F くさったかじつ➡ P198
G イベント15(魔王にだまされる)

2－B 竜の球A使用で消滅
E ホーリーライト(王家の洞窟で入手なら空箱)
F 竜の球A使用で出現

3－B くさったかじつ➡ P198
F イベント15(魔王にだまされる)
I イベント15(魔王にだまされる)

4－A 回復の球
C 黄色の竜の球
D 黄色の竜の球で開閉
F 20～30ゴールド
H 黄色の竜の球で開閉
ガミガミドリンクG➡ P198

5－A イベント15(魔王にだまされる)
強敵危険(Lv12)
E 100～150ゴールド(75%)
F ガミガミ城到着で出現
G いのちのしずく➡ P199
I 黄色の竜の球

西の山脈 mountains in the west

新ガミガミ魔王城

the neo-Gamigami castle

悪の天才発明家（自称）ガミガミ魔王の居城。
まだ建設途中のため、エレベータなどの設備の一部が作動しておらず、
またかつてのガミガミ魔王城で見られたようなケバケバしい装飾は、まだ施されていない。
なお、3階にはガミガミダンジョンの入口がある。

MAP DATA

A 西の山脈 …… P74
B ガミガミダンジョン …… P77
C 海底大回廊 …… P100

1 入口（イベント12）
2 ホテル「デフデフ」
3 「ガミガミショップ！」…… P225
4 こんじょうのおふだ …… P192
5 ガミガミドリンクG …… P198
6 右側ベランダ（イベント14）
7 スタンプ台20
8 ガッツリスト …… P190
9 屋上展望台（イベント13）
10 ありがたいみず …… P198

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
12	●	入口	ロビンとの出会い	初めて魔王城に入る	42
13	●	屋上展望台	ガミガミ魔王との再会	屋上展望台に行く	42
14	—	右側ベランダ	行方不明の兵士を救出	ベランダの兵士に話しかける	42

出発地	行き先	開通条件
新ガミガミ魔王城	～西の山脈	なし
新ガミガミ魔王城	～ガミガミダンジョン	13
新ガミガミ魔王城	～海底大回廊	50

ガミガミダンジョン

Gamigami dungeon

新ガミガミ魔王城の裏山に造られた格納庫への通路。
もともとややこしい造りだったのに、夢幻魔王によってさらに複雑な迷路になってしまった。
だが、ここで働いているロボットたちにとって、それはどうでもいいことのようだ。
<適正進入レベル:7>

新ガミガミ魔王城

1F

1－B イベント57(ガミガミ魔王を発見)
C イベント15(魔王にだまされる)
D イベント15(魔王にだまされる)
E イベント16(国王、発見!)
F イベント16(国王、発見!)
G 竜の球B開放で開く
H 40～50ゴールド(25%)
2－D イベント88(四天王全滅)
パニックグラブ➡P184
F ゼノン同行で開く
ゼノンボム➡P197
3－D スタンプ台(25)
E B5Fの1－Fへ
B5Fの1－Fより
4－D イベント16(国王、発見!)
5－A イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき➡P201
B イベント72(鍛冶屋が営業再開)
でんせつのおの➡P178
C イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき➡P201

B1F

1－B イベント15(魔王にだまされる)
D イベント16(国王、発見!)
G へいしのたて➡P188
2－A ライトニング➡P194
D みかわしのゆびわ➡P191
E 魔法書19～21(50%)➡P194
F 10～20ゴールド
3－E ゼノン同行で開く
ゼノンミサイル➡P197

ガミガミダンジョン Gamigami dungeon
B2F
1−C きあいため➡P197
F イベント16(国王、発見!)
G 竜の球A
I 竜の球A開放で開く
2−D ガミガミドリンクG➡P198
3−A イベント16(国王、発見!)
D 薬28～37(50%)➡P199～200
E 薬28～37(50%)➡P199～200
F ピエトロ装備剣の攻撃力以下の斧
G 薬28～37(50%)➡P199～200
H 薬28～37(50%)➡P199～200
4−E ゼノン同行で開く
ゼノンビーム➡P197
B3F
1−E 回復の球
I まどうしのつえ➡P180
2−E ひすいのうでわ➡P190
G ありがたいみず➡P198
I どうのおの➡P178
3−D イベント88(四天王全滅)
スタングラブ➡P184
F ゼノン同行で開く
ゼノンドリル➡P197

ガミガミダンジョン Gamigami dungeon

B4F

1－D イベント15（魔王にだまされる）
ガミガミドリンクG（50％）➡ P198
E オレンジ色の竜の球
G イベント15（魔王にだまされる）
閉→開
H イベント16（国王、発見！）
閉→開
I 閉→開
回復の球
2－F ゼノン同行で開く
ゼノンパンチ➡ P197

B5F

格納庫

1－A イベント15（魔王にだまされる）
F 1Fの3－Eへ
1Fの3－Eより
G イベント15（魔王にだまされる）
竜の球B
竜の球B開放で開く
H イベント16（国王、発見！）
ピエトロ装備剣の攻撃力以下の弓（25％）
I ガミガミドリンクG➡ P198
2－F ゼノン同行で開く

ポポロ草原

the Poporo plain

トンクウの住人によって調査が進められている夢幻フィールド。
その名のとおりポポロクロイス王国の領土だが、
夢幻フィールドになってからというもの、ポポロクロイス王国の人間が進入したことはない。
＜適正進入レベル：8＞

B1F

1—Ⓐ ようへいのたて➡P188
Ⓒ イベント33（ギルダの芝居）
Ⓔ スタンプ台（21）
Ⓖ 強敵危険（Lv19）
Ⓘ はがねのけん➡P175

B2F

1—Ⓖ ピエトロ装備鎧の防御力以下の鎧
Ⓘ ピエトロ装備盾の防御力以下の盾

B3F

1—Ⓒ ピエトロ装備剣の攻撃力以下の斧
Ⓔ 青色の竜の球で開閉
強敵危険（Lv33）
Ⓖ ピエトロ装備剣の攻撃力以下の剣
2—Ⓖ イベント73（ハンスののれん分け）
こうせき（85%）➡P201
Ⓘ 青色の竜の球

B4F

1—Ⓒ イベント72（鍛冶屋が営業再開）
でんせつのゆみ➡P182
Ⓓ メテオボム➡P193
Ⓗ フェニックス➡P195
Ⓘ アシスタンス➡P195

ポポロ草原 the Poporo plain
城下町
トンクウ
1F
1－C 100～200ゴールド(10%)
G イベント16(国王、発見!)
1Fの6－Gへ
1Fの6－Gより
I イベント16(国王、発見!)
2－B 7ゴールド
C イベント78(デイモスを倒す)
H 赤色の竜の球
I 赤色の竜の球
赤色の竜の球で開閉
3－A 青色の竜の球
B 赤色の竜の球で開閉
D TPかいふくざい➡P199
E 青色の竜の球で開閉
ありがたいみず➡P198
H イベント16(国王、発見!)
4－A イベント16(国王、発見!)
赤色の竜の球
D イベント16(国王、発見!)
E くさったかじつ➡P198
G イベント78(デイモスを倒す)
I くさったかじつ➡P198
6－E 1Fの6－Fのスイッチルームで消滅
F 1Fの6－Fのスイッチルームで消滅
かぜのワッペン➡P192
スイッチルームに別ブロックに移動するとEのルームが消滅し、Hが出現する
G イベント16(国王、発見!)
1Fの1－Gへ
1Fの1－Gより
H 1Fの6－Fのスイッチルームで出現
I 竜の球A開放で開く
7－B ウィザードスタッフ➡P181
H 竜の球A
8－B イベント97(過去の夢へ)
剣39～55(75%)➡P177
C イベント97(過去の夢へ)
杖1～20(75%)➡P180～181
E 強敵危険(Lv11)
F イベント97(過去の夢へ)
ハンマー5～16(75%)➡P179～180
9－D イベント78(デイモスを倒す)
G 回復の球
I カタナ➡P176
10－I アイシングブルー➡P193
11－B 7G
薬15～20(50%)➡P199
H イベント78(デイモスを倒す)
12－I きあいため➡P197
13－I イナズマおとし➡P197
14－D ピエトロ装備鎧の防御力以下の鎧
F ピエトロ装備盾の防御力以下の盾
15－C ピエトロ装備剣の攻撃力以下の槍(80%)
D 1000～2000ゴールド(10%)
F 薬17～18、20～23、26～37(25%)➡P199～200
G イベント88(四天王全滅)

トンクウ

Tonkou city

活気と生気に満ち溢れた水上交易都市。
タイガーデパート、ドラゴン商会というふたつの大きなショップと、
鍛冶屋、スタピン屋などといったいくつもの小さなショップがある。
釣りをしている少年に話しかけると、貴重なアイテムがもらえる。

MAP DATA

A ボボロ草原 P80

B あやかしの洞窟 P84

C 夢幻城 P140

1
入口（イベント16）

2
つり少年（イベント19）
イベント116［貸し舟屋から出発］以降に通行が可能となる。

3
宿屋（イベント17、18）

4
タイガーデパート（イベント29） P225
掘り出し物を売っている店で、思わぬ武器を手に入れられることもある。

5
ドラゴン商会 P225

6
町長の家（イベント30、33）

7
灯台（イベント32）

8
酒場（イベント24、28）
酒場の地下にある楽屋で、旅人となるダンサー、ジニーがピエトロを待っている。

9
鍛冶屋（イベント53、72）
「伝説の」武具を鍛えることのできる唯一の施設。開店させるまでにとても手間がかかる。

10
スタピン屋（スタンプ台8）
スタピンカードがもらえる。ビンゴの景品は、ここでもらうことができる。

11
秘伝書（イベント20）........... P226
猫屋敷の奥によろず屋が店開きをしている。その中には旅人になるミミがいる。

12
ロボットおじさん（イベント80）

13
貸し舟屋（イベント21、116）

14
くすり P225

15
お札レア P226

16
魔法書 P225

17
ひすいのうでわ P190

トンクウ Tonkou city

広大で雑多なこの町では、重要アイテムを手に入れることになる。釣りをしている少年からアイテム帳と夢幻フィールド帳を、スタビン屋からはスタビンカードを、それぞれ忘れずにもらっておこう。また、この町には傭兵が4人いる。貸し舟屋ではレパルドとミーシャに、酒場ではドグマに出会うことができるだろう。そして、腕、胴、足のパーツを各地でそろえると、ゼノンを組み立ててもらうこともできる。

ライアンとメグの仲を取り持つイベントについても解説しておこう。ライアンの手紙をメグに渡すと、ふたりはかけおちしようと灯台に隠れる。これを説得して町長の家で話がまとまれば、メテオボムと猛虎の剣が手に入る。だが、手紙を渡さずにガバスに進むと、ふたりは結婚をあきらめることになる。また、手紙を渡したのに灯台にいるふたりを説得しなかった場合、ふたりはかけおちして、どこかへ行ってしまう。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
16	●	入口	国王、発見!	初めてトンクウに入る	42
17	—	宿屋	国王と再会～国王の置き手紙	宿屋に初めて入る	43
18	—	宿屋	ナイトメア登場	宿屋で眠る(2回目)	43
19	—	つり少年	アイテム帳、夢幻フィールド帳を入手	つり少年に話しかける	43
20	—	よろず屋	行方不明の兵士を救出	兵士に話しかける	43
21	—	貸し舟屋	レパルド、ミーシャとの出会い	貸し舟屋に初めて入る	43
22	—	鍛冶屋	鍛冶屋の弟子ハンスの旅立ち	カウンター奥に初めて入る	43
23	—	スタビン屋	スタビンカード入手	スタビン屋に初めて話しかける	43
24	—	酒場	歌姫の歌	向かい合う男の左に話しかける	43
25	—	酒場	踊り子のショー	向かい合う男の右に話しかける	43
26	—	酒場	ピアノ演奏	ピアニストに話しかける	43
27	—	酒場	ギター演奏	ギタリストの話しかける	43
28	—	酒場	ドグマとの出会い	酒場地下の楽屋に初めて入る	43
29	—	タイガーデパート	ライアンの依頼	地下倉庫のライアンと話す	43
30	—	町長の家	メグに手紙を配達	ライアンの依頼を受ける	44
31	—	町長の家	町長夫人の懸念	—	44
32	—	灯台	ライアンとメグを説得	メグが手紙を読む	44
33	—	町長の家	ギルダの芝居	灯台で説得後	44
34	—	あやかしの洞窟入口	スタビン男との出会い	スタビン男に話しかける	44
53	—	鍛冶屋	親方の心配	コロモックの緑復活	46
72	—	鍛冶屋	鍛冶屋が営業再開	ガバスでハンスに会う	48
73	—	鍛冶屋	ハンスののれん分け	営業再開後、5回利用	48
75	—	鍛冶屋	スミスにハンスのことを報告	失われた町のハンスに会う	48
80	—	ロボットおじさん	ロボットの足を入手、トンクウで組み立て	ロボットの腕、胴、足の入手	49
111	—	あやかしの洞窟入口	スタビン亡者リタイア	失われた町で落下後	52
116	●	貸し舟屋	貸し舟屋から出発	夢のペンダントを入手	53

出発地	行き先	開通条件
トンクウ	～ボボロ草原	なし
トンクウ	～あやかしの洞窟	なし
トンクウ	～夢幻城	115

あやかしの洞窟

monster's cave

トンクウと大十字路を結ぶ唯一の山道も、夢幻フィールドになってしまった。
トンクウから行商に旅立った商人が迷い込んでいるようで、
王様のような格好をしたひとや、青い鎧を着たオヤジに関する目撃談が立て札に記されている。
＜適正進入レベル：10＞

あやかしの洞窟 monster's cave
B3F
1－B TPかいふくざい➡P199
2－C 200～500ゴールド(50%)
I イベント50(緑の復活)
3－C 槍2～9(50%)➡P181～182
G 剣5～25(25%)➡P175～176
H イベント55(ラウラとの出会い)
I 杖1～11(25%)➡P180～181
2F
1－A イベント50(緑の復活)
B イベント50(緑の復活)
E 剣11～15➡P175
2－B 竜の球B開放で開く
1Fの1－Iへ
1Fの1－Iより
3－G 竜の球(ダメージ)×2
あやかしのつるぎ➡P177
魔法書13～16(50%)➡P193
3F
1－A イベント50(緑の復活)
B イベント50(緑の復活)
D イベント50(緑の復活)
竜の球B
F イベント50(緑の復活)
竜の球B
I 300～600ゴールド(25%):イベント50後は600～900ゴールド
大十字路
B4F
1－B イベント82(オレクシスを倒す)
ようとうクニミツ➡P177
C だいせんぷう➡P196
F かめのこうら➡P188
G 竜の球A
ありがたいみず➡P198
2－A 強敵危険(Lv33)
B 薬28～37(10%)➡P199～200
D 竜の球(ダメージ)
F 竜の球(ダメージ)

あやかしの洞窟 monster's cave

B5F

1—B きぐるみスーツ➡ P187
I イベント78（デイモスを倒す）

B6F

1—E フォルスタッフ➡ P181
2—C 書17～18、20～23、28～37（25%）➡ P199～200
E ピエトロ装備剣の攻撃力以下のハンマー（50%）
G 秘伝書1～19（50%）➡ P196～197
3—A ホーリーフィールド➡ P194
C 竜の球（ダメージ）
I まりょくのしずく➡ P199
4—A ダークフィールド➡ P194
C ピエトロ装備引きの攻撃力以下のグローブ（50%）
G 500～1000ゴールド（25%）
I ピエトロ装備盾の防御力以下の盾（50%）

B7F

1—B イベント73（ハンスののれん分け）
こうせき（25%）➡ P201
D イベント73（ハンスののれん分け）
こうせき（25%）➡ P201
F イベント73（ハンスののれん分け）
こうせき（25%）➡ P201
H イベント73（ハンスののれん分け）
こうせき（25%）➡ P201

大十字路

the cross roads

あやかしの洞窟、灼熱洞穴、大氷穴、石畳の回廊を結ぶ交通の要所。
トンクウ、コロモック、ガバス、失われた町をつなぐ中継地点と言い換えることもできる。
たくましいトンクウの商人が、単身でここまで来て商売を行っている。
また商人のそばには、セーブもできる回復の球がある。

MAP IMAGE

- A あやかしの洞窟 P84
- B 灼熱洞穴 P88
- C 大氷穴 P104
- D 石畳の迷宮 P132

1

回復とセーブの球
無料で利用できる宿屋代わりの回復の球。ちなみに夢幻フィールド内に、この緑色の球は存在しない。

2

よろず屋 P227
商品だけでなく情報も扱っているらしく、パウロやガミガミの目撃情報を教えてくれる。

3

ミルト（イベント35）
ここでは顔見せだけの傭兵ミルト。性格にとても難がありそうだが。

4

スタンプ台4
1、2枚目のスタビンカードに共通して使用するスタンプ。

5

ダイソンとラウラ（イベント83）
ガバスからダイソンとラウラを連れて来ることでしか見ることのできない特殊イベント。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
35	●	灼熱洞穴入口	ミルトとの出会い	初めて灼熱洞窟に向かう	44
83	—	大氷穴入口	ダイソンの腕立て伏せ	ダイソンとラウラを連れてくる	49

あやかしの洞窟へ（至トンクウ）
大氷穴へ（至ガバス）
灼熱洞穴へ（至コロモック）
石畳の迷宮へ（至失われた町）
大十字路

出発地	行き先	開通条件
大十字路	～あやかしの洞窟	なし
大十字路	～灼熱洞穴	なし
大十字路	～大氷穴	50
大十字路	～石畳の迷宮	なし

灼熱洞穴
magma hole
大十字路とコロモックをつなぐ灼熱の溶岩地帯。
炎を身にまとった強力なモンスターが数多く出現する。
活発な火山活動による地震が頻繁に発生しており、地震が起こるたびに形が変化していく。
＜適正進入レベル：13＞
コロモック
大十字路
B1F
1—E スイッチ（ダメージ）
2—I ほのおのワッペン➡P191
B2F
1—B イベント50（緑の復活）
C イベント50（緑の復活）
D 竜の球A使用で消滅
竜の球A
7ゴールド
G イベント50（緑の復活）
H イベント78（デイモスを倒す）
強敵危険（Lv32）
I イベント78（デイモスを倒す）
竜の球A開放で開く
2—C イベント50（緑の復活）
F スイッチルーム1：25%の確率でB3Fの4—Cにルームが出現する
G 100～500ゴールド（75%）
I 竜の球（過激化）
3—A ロクブテ➡P184
C スタンプ台（24）
G トンクウでロボットの話を聞く
ロボットの腕➡P201

灼熱洞穴 magma hole

B3F

1-A イベント78(デイモスを倒す)
B イベント78(デイモスを倒す)
C イベント82(オレクシスを倒す)
E TPかいふくざい(60%)➡P199
F イベント78(デイモスを倒す)
H イベント50(緑の復活)

2-B イベント50(緑の復活)
C 竜の球B開放で開く
はがねのおの➡P178
D イベント50(緑の復活)
F 竜の球B
G 竜の球B開放で開く
H イベント50(緑の復活)
I いのちのしずく➡P199

3-A 竜の球C開放で開く
スタンプ台(17)
D 竜の球C
モーニングスター(50%)➡P181
G 竜の球C開放で開く

4-C B2Fの2−Fのスイッチルーム1で出現
I スイッチ(過激化、消極化)

5-G ファイヤーウォール➡P193
H ヒールウォーター➡P195
I イベント97(過去の夢へ)
強敵危険(Lv40)

6-H トンクウでロボットの話を聞く

7-A 薬17~18、20~23(50%)➡P199
I 薬28~37(50%)➡P199~200

8-D 竜の球(ダメージ)
F 竜の球(ダメージ)
G 400~800ゴールド(25%)

9-A ピエトロ装備鎧の防御力以下の鎧(60%)
B 緑色の竜の球
スイッチルーム2:50%の確率でB4Fの8~10のルームの出現を切り替える
C ピエトロ装備盾の防御力以下の盾(60%)
D 緑色の竜の球で開閉
E 竜の球(ダメージ)
F 緑色の竜の球で開閉

B4F

- 2－A イベント94（修行中のムサシ2）
- イベント96（修行中のムサシ4）
- C イベント73（ハンスののれん分け）
- こうせき（75%）➡ P201
- E ザッパハンマー ➡ P179
- I 竜の球（過激化）
- 3－F 秘伝書1～19（50%）➡ P196～197
- I ゴールドグラブ ➡ P184
- 5－C ウインドブレーカー ➡ P187
- E 薬17～18、20～23、28～37（25%）➡ P199～200
- G イフリートソード ➡ P176
- 8－A 竜の球（ダメージ）
- F B3Fの9－Bのスイッチルーム2で消滅
- H B3Fの9－Bのスイッチルーム2で出現
- I 秘伝書1～2 ➡ P196
- 9－C B3Fの9－Bのスイッチルーム2で出現
- ネックレス1～7（50%）➡ P191
- D B3Fの9－Bのスイッチルーム2で消滅
- 10－B B3Fの9－Bのスイッチルーム2で出現
- G B3Fの9－Bのスイッチルーム2で消滅
- ほのおのおまもり ➡ P192
- 11－A 竜の球（光）
- 魔法書1～3 ➡ P193
- C 竜の球（闇）
- G 竜の球（闇）
- I イベント97（過去の夢へ）
- 100～200ゴールド（75%）

灼熱洞穴 magma hole

B5F

1－B 薬11～12(50%)➡ P198
F クリスタルロッド➡ P181
H 薬9～10(50%)➡ P198
2－B 薬17～18、20～23、28～37➡ P199～200
H ビエトロ装備鎧の防御力以下の鎧(50%)
4－A 竜の球(過激化×2、消極化)

B6F

1－F 赤色の竜の球で開閉
スイッチルームに50%の確率でB7Fの1－G、Iのルームの出現を切り替える
G 赤色の竜の球

B7F

1－A 竜の球(ダメージ)×2
E 魔法書3～4➡ P193
G B6Fの1－Fのスイッチルーム3で消滅
I B6Fの1－Fのスイッチルーム3で出現
斧13～16➡ P178～179

B8F

2－D ヒールシャワー➡ P195
E 魔法書4～5➡ P193

コロモック
Coromock vllage

カラカラ砂漠にひとつしかない井戸を有する村。
この村には、カチコチ族とフサフサ族というふたつの種族が共存しているが、
近年、この井戸の使用をめぐって両者は争いを繰り広げている。
どちらの種族も、巨大な恐竜の化石のなかで暮らしている。

MAP DATA

A 灼熱洞穴 P88

B カラカラ砂漠、草原（イベント49） P94, 102

C 海底大回廊 P100

D 豆の木の上 P125

1

ザッパ（イベント40）
カチコチ族の住居脇に、これ見よがしに立っているが、話しかけない限りは傭兵にならない。

2

カチコチ族住居入口 P226
内部に設置されているよろず屋の主人イムジーは、旅人としてピエトロに同行したいと願い出る。

3

フサフサ族住居入口 P226
中にあるよろず屋は、イベント82（オレクシスを倒す）後に品揃えを一新するので豆の木を登るに立ち寄りたい。

4

ソシム（イベント39）
ピラミッドの入口を開けられる唯一の人物。闘技場でピンをもらってくればパーティに加わってくれる。

5

ポポロクロイス城兵士（イベント42）
怪我と暑さのために倒れている兵士。怪我をおしてピエトロに同行したいと申し出る。

6

天空城大臣（イベント51）

7

たいちのたね P200

8

地下通路への入口1（イベント34, 84）

9

地下通路への入口2

10

スタンプ台2

11

闘技場（イベント38, 50）

12

傭兵所「さんど　そるじゃ～」

13

ホテル「フサフサ」（イベント41）

コロモック Coromock vilage

コロモックの宿屋や傭兵所などの施設は、すべて地下にあるが、まずは地上の広場にいるザッパに話しかけて傭兵にしておきたい。

ピエトロは対立する部族間の争いを治めるために、カラカラ砂漠を通ってピラミッドへ行くことになるのだが、封印されたピラミッドに入るためには、広場にいるソシムの力が必要となる。地下にある闘技場のオヤジにピンをもらってから、広場にいるソシムに話かけると、ソシムはパーティーに加わってくれる。必ずソシムを仲間にしてからピラミッドへ行くようにしたい。

ピラミッドでミーソスを倒し、クルトを助けてからコロモックへ戻ると、人生相談オヤジが海底大回廊のなかで営業をはじめる。海底大回廊へは地下の宿屋の隣にできた抜け穴から入ることができる。ただしこの時点では、海底大回廊はまだ途中で封鎖されているため、人生相談所以外へは行くことができない。ピエトロがガバスに到達するとその封鎖は解け、その先にある新ガミガミ魔王城へ行けるようになる。

ミーソスを倒して手に入れたファラオの水を闘技場のオヤジに渡すと、井戸から水が溢れ出して村中が緑に覆われる。カラカラ砂漠も同様に緑化し、カラカラ草原に変化する。そしてその後、村にいる子供たちに話しかけると、天空まで伸びる巨大な豆の木が出現し、天空城に通じる豆の木の上に行けるようになる。だが、そこに出現するモンスターのレベルはとても高い。そのため、豆の木を登るのは後回しにして、まずは灼熱洞穴から大十字路へと戻り、大氷穴を抜けてガバスに進みたい。

↑豆の木を登ろうとすると、そばにいる男が忠告をくれる。ピエトロのレベルが28以上であるなら登ってもいいだろう。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
38	●	闘技場	闘技場にて	初めて闘技場に入る	44
39	●	フサフサ族住居前	ソシムが仲間になる	闘技場でピンを入手	44
40	—	カチコチ族住居横	ザッパとの出会い	ザッパに話しかける	45
41	—	ホテル	ナイトメア再登場	宿屋で眠る	45
42	—	地下通路入口前	行方不明の兵士を救出	兵士に話しかける	45
43	—	地下通路入口内	スタピン野郎との再会	スタピン野郎に話しかける	45
49	●	カラカラ砂漠入口	人生相談オヤジとの出会い	ピラミッドから生還する	45
50	●	闘技場～井戸	緑の復活	ミーソスを倒して、闘技場に入る	46
52	—	フサフサ族住居前	大臣の驚き	ポリスを連れてくる	46
84	—	地下通路入口内	スタピン師匠との再会	スタピン師匠に話しかける	49
89	—	フサフサ族住居前	大臣が去る1	アルゴス打倒後ポリスいない	50
90	—	フサフサ族住居前	大臣が去る2	アルゴス打倒後ポリスいる	50

カラカラ砂漠へ（至ピラミッド）
豆の木の上へ（至天空城）
コロモック
海底大回廊へ（至新ガミガミ魔王城）
灼熱洞穴へ（至大十字路）

出発地	行き先	開通条件
コロモック	～灼熱洞穴	なし
コロモック	～カラカラ砂漠	なし
コロモック	～海底大回廊	50
コロモック	～豆の木の上	50

カラカラ砂漠

Karakara desert

地下に空洞が存在するという不思議な砂漠地帯。
数ある夢幻フィールドのなかでも規模の小さい部類に入る。
ただし、一撃必殺の技を持つモンスター"さぼりん"が出現する。
＜適正進入レベル：14＞

カラカラ砂漠 Karakara desert

B1F

1—A スタンプ台(16)
C 槍3～9(75%)➡ P181～182
I 回復の球
2—C 弓2～10(75%)➡ P183
3—A 赤色の竜の球で開閉
I ありがたいみず➡ P198
4—I 赤色の竜の球
スイッチ(過激化、消極化、光、闇)
スタナーソード➡ P176、空
ハンマー2～5(75%)➡ P179

ピラミッド
the Pyramid
ファラオの水という聖水が奉じられているピラミッド．
このピラミッドの入口は，つねに固く閉ざされているが，
コロモックにいるソシムというジイさんの呪文によってのみ開く．
＜適正進入レベル：15＞
カラカラ砂漠
カラカラ草原
1F
1－C イベント50（緑の復活）
F イベント50（緑の復活）
I 竜の球C開放で開く
2－G 棍2～9➡P181～182
3－A 鎧8～24➡P185～186
E 薬3～4➡P198
I 盾2～13➡P188～189
5－A 7Fの1－Cへ
7Fの1－Cより
C イベント57（ガミガミ魔王を発見）
秘伝書1～19（75%）➡P196～197
G イベント57（ガミガミ魔王を発見）
薬28～37（25%）➡P199～200
2F
1－E ありがたいみず➡P198
100～200ゴールド（50%）
3F
1－C 竜の球A開放で開く
2－A イベント72（鍛冶屋が営業再開）
でんせつのやり➡P181
C 竜の球A使用で出現
ポイズンアーム➡P184

ピラミッド the Pyramid

4F

1－A イベント50（緑の復活）
杖2～9➡ P180～181
C 竜の球（過激化）
E 回復の球
G 竜の球（消極化）
I 竜の球A
鞭28～37（25%）➡ P199～200

5F

1－E 竜の球B
F 竜の球（闇）

6F

1－E 竜の球（光）
G 竜の球B開放で開く
I サイケデリックドレス➡ P186

7F

1－A イベント50（緑の復活）
B イベント50（緑の復活）
C 竜の球C開放で開く
1Fの5－Aへ
1Fの5－Aより
E 竜の球C
F 弓8～12（50%）➡ P183

B1F

1—Ⓑ ひてんざん➡P196
Ⓓ ちからのつるぎ➡P176
Ⓕ てつのよろい➡P186
Ⓖ イベント50(緑の復活)
回復の球
Ⓘ イベント50(緑の復活)
回復の球

B2F

1—Ⓐ げんきのあめ➡P198
Ⓒ 薬17〜18、20〜23(75%)➡P199

ピラミッド最深部

the Pyramid

ソシムの正体は、夢幻魔王四天王のひとり、憎悪のミーソスだった。
カチコチ族とフサフサ族が憎しみあうようにしむけ、その憎悪の感情を食らっていた化け物で、
これまでにも、ファラオの水を汲みに来た何人もの人々を、ピラミッドに引きずり込んで殺していた。

「憎しみの夢を見る人間たち。ウシャシャ、とてもエエの～。ギラギラしてて、とてもエエの～。」

ミーソスをはじめ、四天王は魔法に対する防御力が高く、弱点となる魔法属性もとくに見当たらない。そのため対四天王戦は、直接攻撃を使用して戦っていくほうが有効だ。補助魔法のアシスタンスなどを利用して、攻撃力と防御力を高めるようにしたい。そしてあとは、レベルさえ上げておけば、どの四天王にも勝てる。対ミーソス戦での注意点は、キュアウォーターの魔法を覚えている傭兵をパーティーに加えておくこと。これは、ミーソスの"ようかいえき"に対処するためだ。

憎悪のミーソス

モンスターレベル LV18　ヒットポイント HP2000

技名	属性	対象	効果
ようかいえき	ー	1体	まとわりつかれるとスロー状態になり、2ターンに1回しか動けなくなる。
たいあたり	物理	1体	巨体を利用した体当たり攻撃。ダッシュ攻撃に注意。
レーザーこうせん	雷	1体	ピラミッドパワーを利用した、とても強力なレーザー光線。
めだまぞうしょく	ー	ー	じばく（炎と闇ダメージ）する目玉を産み出す攻撃。

海底大回廊

the corridor under the sea

砂漠の緑化にともなう植物の急激な成長によって、地中にできた空洞。
その空洞は海底をくぐり、新ガミガミ魔王城までつながっている。
またこの回廊では、人生相談オヤジという人物鑑定士が店を開いている。
<適正進入レベル：19>

B1F

1－A イベント55（ラウラとの出会い）
C 竜の球A開放で開く
B1Fの2－Aへ
D 30ゴールド（50%）
H スタンプ台（26）
I B1Fの2－Gより
2－A B1Fの1－Cより
F 竜の球A
G 竜の球A開放で開く
B1Fの1－Iへ

B2F

1－F 7ゴールド
おまもり1～10（15%）➡ P192
2－D 7ゴールド
ネックレス1～7（50%）➡ P191

海底大回廊 the corridor under the sea
B3F
1-G イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき➡P201
2-I イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき➡P201
B4F
1-H 譜28~37➡P199~200
2-F 譜28~37➡P199~200
B5F
1-B マジックレイズ➡P195
H トンクウでロボットの話を聞く
2-B ロボットのどうたい➡P201
I イベント80(ロボットの足を入手、トンクウで組み立て)
B6F
1-G ゼノンチャージ➡P198
I ゼノンブラスター➡P197

カラカラ草原

Karakara plain

カラカラ砂漠は、ファラオの水によって緑の大地に一変する。
そして、その一変した大地が、このカラカラ草原である。
ダンジョンの構成は同じだが、宝箱の中身や出現するモンスターが一新されている。
<適正進入レベル：15>

1F

1－A でんせつのハンマー➡P179
C 竜の球A
F 竜の球A開放で開く
1Fの3－Aへ
I 1Fの3－Aより
2－G 700～800ゴールド（25%）
3－A 竜の球A開放で開く
1Fの1－Iへ
1Fの1－Fより
I 竜の球A開放で開く
4－C 700～800ゴールド（25%）
G きりょくのしずく➡P199

カラカラ草原 Karakara plain

B1F

1－A スタンプ台(16)
G 杖9～12(50%) ➡ P181
2－A 竜の球(闇、消極化)
ビエトロ装備盾の防御力以下の盾(50%)
I 竜の球(光、過激化)
3－A イベント72(鍛冶屋が営業再開)
I ユニコーンのつの ➡ P182
4－A ビエトロ装備剣の攻撃力以下の剣(50%)
I ビエトロ装備剣の攻撃力以下のグローブ(50%)

大氷穴
the ice cavern
大十字路とガバスをつなぐ氷の洞窟。
ピエトロに変身する"まがどり"というモンスターが出現する。
なお、地下4階には"勇者のあかし"という貴重なアイテムが封印されている。
<適正進入レベル：17>
B1F
1－C アイスソード➡P176
G いのちのしずく➡P199
2－D イベント55（ラウラとの出会い）
I イベント82（オレクシスを倒す）
3－B イベント97（過去の夢へ）
G イベント73（ハンスののれん分け）
こうせき➡P201
4－C こおりのネックレス➡P191
F イベント55（ラウラとの出会い）
G イベント70（カジノ対決）
クールブルー➡P193
6－C 魔法書6～8（50%）➡P193
F ピエトロ装備剣の攻撃力以下の槍（50%）
H イベント93（修行中のムサシ1）
イベント95（修行中のムサシ3）
I イベント93（修行中のムサシ1）
7－B くさったかじつ➡P198
C くさったかじつ➡P198
E こおりのおまもり➡P192
I プリンスメイル➡P186
8－A B9Fの1－Iより
C ピエトロ装備剣の攻撃力以下のグローブ（15%）
I 強敵危険（Lv33）
9－D スイッチ（闇）
E スイッチ（光）
H スイッチ（過激化）
10－C スイッチ（消極化）
E フロストフィールド➡P193
I スイッチ（過激化）
12－B 薬9～12（50%）➡P198
E スイッチ（ダメージ）
くさったかじつ➡P198
13－A ダイヤシールド➡P189
F 10～1000ゴールド（70%）
ガバス
大十字路
B2F

大氷穴 the ice cavern
B1F
B2F
ムサシ修行部屋
2－C 開→閉
D 薬1～3➡P198
F オレンジ色の竜の球
スタンプ台(1)
G 開→閉
I こおりのワッペン➡P191
3－A 竜の球(過激化、消極化)
薬4、6～7(50%)➡P198
4－A ハリネズミのマント➡P186
C さみだれのゆみ➡P183
5－E 薬1～4、6～9(75%)➡P198
7－C イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき➡P201
E スタンプ台(4)
8－G きりょくのしずく➡P199
9－E こおりのたね➡P199

B3F

B4F

1―E 回復の球
ダークハンマー➡P179
I ゆうしゃのあかし➡P200
2―E こおりのたね(50%)➡P199

B5F

1―A イベント88(四天王全滅)
I ファイナルフロスト➡P193
2―E すくいのあめ➡P198

B6F

1-C 竜の球(ダメージ)
E こおりのたね(50%) ➡ P199
G 紫色の竜の球
I 紫色の竜の球で開閉

B7F

B8F

1-A 竜の球(闇)
E こおりのたね(50%) ➡ P199
I 竜の球(光)

B9F

1-E ギガフロスト ➡ P193
I B1Fの8-Aへ

ガバス

Gavas city

巨大なカジノホールとグルメパレスがある歓楽都市。
カジノホールではビッグチャンスショーという催しが行われており、
それに勝利すると最上階の豪邸に住むことができるが、負けると地下動力室で働かされる。
また、最近になって怪しげな新興宗教の布教が、このガバス内で行われているらしい。

MAP DATA

A 大氷穴……P104
B 死者の回廊……P110
C 奇妙な湿原……P118

1 ラウラ(イベント55)
ガバスに到着すると、自動的にイベントが発生し、ラウラが傭兵として登録される。

2 「ガバス・ドリーム」(イベント59、62)
初めて宿屋に入ると、自動的にイベント59〜61の(ムサシ・ユキとの出会い)が開始される。

3 倉庫(イベント60)
ガバス到着後からイベント61(翌朝宿屋にて、怒りのユキ)までの間しか入場できない。

4 スロットマシン……P201
倉庫に入れる間に入手しておかなければ、二度と手に入れることができなくなってしまう。

5 傭兵所「じゃっく　そるじゃ〜」

6 デイモス教会(イベント56)
初めて教会に入ると、デイモス教の儀式(イベント56)に遭遇する。

7 よろず屋……P198
初めてよろず屋に入ると、ガミガミ魔王に再会できる。魔王はそのまま奇妙な湿原に向けて出発してしまう。

8 ハンス(イベント71)
鍛冶屋のスミスから鳥かごを預かっていると、ここでハンスを発見することができる。

ガバス Gavas city

ガバスは、地上6階層、地下1階層の建物と小さな庭園からなる町だ。最初にこの町に入ると、すぐにラウラが登場し、傭兵所のメンバーに加わる。

この町で最初にすべきことは、建物の3階に集中している。デイモス教会では怪しげな儀式が行なわれており、儀式終了後に幽霊城へと通じる死者の回廊へと進めるようになる。また、よろず屋に行くとガミガミ魔王と再会。ここには黄金と死の迷宮へ通じる階段があるが、デイモスを倒すまでは先に進むことはできない。さらに、宿屋ではユキとムサシが登場し、寝床にあぶれたピエトロたちは物置で寝ることになる。ピエトロは夜中にふと目を覚ますが、ここでおみやげのスロットマシンを忘れずに取っておくこと。イベント後、物置はふさがれてしまい、二度と入れなくなってしまうからだ。なお、この時点ではまだユキとムサシは傭兵にはならない。

屋上にある大富豪の豪邸では、大富豪に化けたオレクシスと遭遇するイベントが発生し、正体を暴いて本物の大富豪を救出すると、真実の指輪がもらえる。ちなみに、オレクシスを倒してから大富豪の豪邸を訪れると、当然そのイベントは発生しない。そして真実の指輪は、大富豪の部屋のゴミ箱から入手することになる。

↑オレクシスを倒してから、屋上の大富豪のもとに行った場合には、ゴミ箱のなかで光る真実の指輪を見ることができる。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
55	●	入口噴水前	ラウラとの出会い	初めてガバスに入る	46
56	●	デイモス教会	デイモス教の儀式	初めて教会に入る	46
57	●	よろず屋	ガミガミ魔王を発見	初めてよろず屋に入る	46
59	—	ホテル	宿屋で異国の夫婦に出会う	初めて宿屋に入る	46
60	—	ホテル	真夜中、宿から逃げ出すムサシに出会う	真夜中、宿屋に入る	47
61	—	ホテル	翌朝宿屋にて、怒りのユキ	翌朝、宿屋に入る	47
62	—	ホテル	ナイトメア二度目の登場	宿屋で眠る	47
63	—	カジノ	歌姫の歌2	右側カウンターでミルクを注文	47
64	—	カジノ	ダンスショー	左側カウンターでジュースを注文	47
65	—	カジノ	行方不明の魔法使いを発見	魔法使いに話しかける	47
66	—	大豪邸の家	行方不明の兵士を発見	兵士に話しかける	47
67	—	グルメパレス前	スタピン先生と再会	スタピン先生に話しかける	47
68	—	グルメパレス	グルメパレス訪問	オーナーに話しかける	47
69	—	大富豪の家	にせものの大富豪	大富豪の部屋に初めて入る	47
70	—	地下→カジノ	カジノ対決	地下のルースに指輪を返す	47
71	—	エレベーター前	道に迷ったハンスを発見	ハンスに鳥かごを渡す	48

出発地	行き先	開通条件
ガバス	→大氷穴	なし
ガバス	→死者の回廊	56
ガバス	→奇妙な温泉	78

死者の回廊

the corridor of the dead

きらびやかなガパスの裏山には、薄気味悪い墓地が広がっている。
この墓地を抜けるとデイモス教の総本山があるらしいが、
成仏できない死者のむくろがピエトロたちの進入を妨げる。
<適正進入レベル：20>

死者の回廊 the corridor of the dead

1F b

14－E 竜の球B開放で開く
1Fの13－Gへ
F 1Fの13－Hより
15－A 1Fの16－Fへ
F 1Fの16－Fより
16－E 竜の球(ダメージ)
F 1Fの15－Fへ
16－F 1Fの15－Aより
17－D 1Fの18－Dより
I 1Fの18－Dへ
18－D 1Fの17－Dへ
1Fの17－Iより
E 薬9～12(75%)➡P198

B1F

1－D 竜の球A使用で消滅
竜の球A開放で開く
5000ゴールド
1－F 竜の球A
7G
2－G ユキのゆかた➡P186
1～10ゴールド
2－I 竜の球(ダメージ)
3－E ピエトロ装備剣の攻撃力以下の剣(50%)
4－E 薬28～37(50%)➡P199～200
5－E ピエトロ装備剣の攻撃力以下の弓(50%)
F スイッチ(ダメージ)
6－I エクソサイジング➡P196

幽霊城
the ghost castle

ガバスの裏山の頂上にある教会。
この教会は墓地を管理するために建てられたが、
デイモスに占拠されて以来、その役目をまったく果たしていない。
＜適正進入レベル：23＞

幽霊城 the ghost castle

幽霊城 the ghost castle
5F
1−H 赤色、緑色の竜の球
3−A ちからのしずく➡P199
C 400〜1000（50％）
G まりょくのしずく➡P199
H いのちのしずく➡P199
I まもりのしずく➡P199
4−B レバルドクラッシュ➡P197
C 薬1〜4、6〜9➡P198
D イベント78（デイモスを倒す）
G 薬1〜4、6〜9➡P198
H レバルドショット➡P197
屋上回廊
6F
1−A 1Fの1−Gより
B 竜の球C
C 竜の球C開放で開く
1Fの1−Gへ
7F
1−B いなずまのつえ➡P181
くさったかじつ➡P198
屋上回廊
8F
1−B 回復の球
E イベント78（デイモスを倒す）
9F
1−E イベント78（デイモスを倒す）
H イベント78（デイモスを倒す）
幽霊城最上階
10F
1−E ほのおのゆみ
（イベント78（デイモスを倒す）後は消滅）➡P183

幽霊城最上階

the ghost castle

恐怖を感じることで生きていることを実感する、という教えを説いている新興宗教の教祖。幽霊城の最上階に登場してピエトロを怖がらせる、ピエトロにそっくりな姿をした少年。そのふたりの正体はいずれも、四天王のひとり、恐怖のデイモスだった。

「・・・キミの大事なお父さんも、本当はキミのこと嫌いなのかもしれないよね・・・」

巨大なカマを持った死神。強力な直接攻撃と"ヒトダマとばし"を多用してくるので、ピエトロのほかにもうひとり、ヒールシャワーとキュアウォーターを覚えている傭兵をパーティーに加えておきたい。この役目にピッタリなのはミルト。ミルトは上記ふたつの回復魔法に加え、アシスタンスも覚えているからだ。直接攻撃で攻撃し、混乱させられたらすぐに回復する。これを繰り返して攻略していきたい。

恐怖のデイモス

モンスターレベル **LV26**　ヒットポイント **HP3400**

技名	属性	対象	効果
かまぎり	物理	1体	手に持った大きなカマで切りかかる。
かぜのやいば	風	周囲	自分の周囲にかまいたちを起こしてダメージを与える。
きょうふのらくらい	雷	全体	戦闘フィールド全体に強力な雷を落とす攻撃。
トランス	―	自分	自らを霊体と化して、攻撃を受けつけなくする。
ヒトダマとばし	物理	全体	物理攻撃に加え、とりつかれると混乱状態になってしまう。

長寿の大木

the Great tree

夢幻魔王の不思議な力の影響で、異常に大きく成長した大木。
大木の根元には大きな空洞ができていて、
この空洞を進んでいくと、タキネン村まで一気に通り抜けることができる。
＜適正進入レベル：24＞

1F

1—Ⓔ 回復の球

B1F

2—Ⓑ ラウラ同行で開く
　Ⓗ ラウラ同行で開く
4—Ⓗ スイッチルーム1：50%の確率でB2Fの11—Hにルームが出現する
6—Ⓑ ポリス同行で開く
　Ⓗ ラウラ同行で開く
7—Ⓑ スイッチルーム2：50%の確率でB2Fの4—Fにルームが出現する
8—Ⓑ イベント72（鍛冶屋が営業再開）
　でんせつのたて ➡P188
　Ⓗ スタンプ台（27）
9—Ⓐ 薬17～18、20～23、28～37 ➡P199～200
10—Ⓖ 7ゴールド
　500～900ゴールド（25%）
11—Ⓗ B1Fの4—Hのスイッチルーム1で出現
12—Ⓒ ラストジャッジメント ➡P197
13—Ⓘ ピエトロ装備剣の攻撃力以下の弓

B2F

1—B ムサシ同行で開く
D うつせみのじゅつ➡P198
F かとんのじゅつ➡P198
2—E イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき(50%)➡P201
3—E ハイハリケーン➡P193
H ボリス同行で開く
4—D ムサシ同行で開く
らいとんのじゅつ➡P198
F B1Fの7—Bのスイッチルーム2で出現
イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき(50%)➡P201

奇妙な湿原

the strange plain

黄金と死の迷宮へ行くことのできる唯一のルート。
ジメジメと湿った足場の悪い場所ではあるものの、
この先に眠ると噂される財宝を探しに行こうとする無謀な冒険者があとを断たない。
<適正進入レベル：24>

1F a

1－C 黄金と死の迷宮到着で出現
3－A イベント82（オレクシスを倒す）
　強敵危険（Lv26）
　C イベント82（オレクシスを倒す）
　F イベント82（オレクシスを倒す）
4－E スタンプ台（14）
5－A イベント82（オレクシスを倒す）
　D イベント82（オレクシスを倒す）
6－A イベント82（オレクシスを倒す）
　薬17～18、20～23（75％）➡ P199
　B 100～500ゴールド（25％）
　C イベント82（オレクシスを倒す）
　E 竜の球A
　F イベント82（オレクシスを倒す）
6－I イベント82（オレクシスを倒す）
7－I 竜の球A開放で開く
8－A 黄金と死の迷宮到着で出現
　1Fの10－Hへ
　1Fの10－Hより
　H イベント82（オレクシスを倒す）
9－C イベント61（翌朝宿屋にて、怒りのユキ）
10－A ピエトロ装備剣の攻撃力以下の剣（75％）
　H 1Fの8－Aへ
　1Fの8－Aより
11－B 竜の球（消極化）
　H 竜の球（過激化）
12－B 斧8～10（5％）➡ P178
　H 剣18～34（5％）➡ P175～176

※1
行き先不明のこれらの通路は、イベント82（オレクシスを倒す）発生後にブロック14につながる通路となる。なお、ブロック4につながっている通路は、ブロック14の出現とともに消滅してしまう。

奇妙な湿原 the strange plain

1F b

13—A いのちのこづち➡P180
B 青色の竜の球で開閉
　黄色の竜の球
　薬4、6～7(15%)➡P198
C 赤色の竜の球で開閉
　青色の竜の球
　おもいやり➡P182
D 緑色の竜の球で開閉
　紫色の竜の球
　薬8～9(5%)➡P198
E 竜の球(ダメージ)
F 黄色の竜の球で開閉
　緑色の竜の球

13—F ファイヤーシールド➡P189
G 赤色の竜の球
H 紫色の竜の球で開閉
　いなずまのつえ➡P181
14—E スタンプ台(14)
15—A ピエトロ装備剣の攻撃力以下の剣
B ピエトロ装備剣の攻撃力以下の斧
C 竜の球(ダメージ)
D ピエトロ装備剣の攻撃力以下のハンマー
F ピエトロ装備剣の攻撃力以下のグローブ
H ピエトロ装備剣の攻撃力以下の弓
16—C 水色の竜の球で開閉
H 水色の竜の球
18—F 竜の球(黄金と死の迷宮の封印の扉を解除する)

※2
イベント82(オレクシスを倒す)発生後、ブロック4は消滅し、その位置にブロック14が出現する。このブロック14が出現してはじめて、ブロック10のルームAに進入できるようになる。

黄金と死の迷宮
the dungeon of Gold and Death
財宝が眠っていると噂される古代遺跡。
だがここへ行って戻ってきた者がいないため、その真偽は定かではない。
巨大な翼を持つドラゴンが住み着いているとも言われている。
＜適正進入レベル：27＞
奇妙な湿原
1F
1—A 奇妙な湿原の1Fの18-Fの竜の球開放で開く
I ろうひのたて➡P189
2—A 薬4、6〜7(75%)➡P198
E ありがたいみず(75%)➡P198
I ドラゴンメイル➡P187
3—B 竜の球(消極化)
F ファイヤーシールド➡P189
H 竜の球(過激化)
4—B 奇妙な湿原の1Fの18-Fの竜の球開放で開く
4—G ニンジャスーツ➡P187
5—E 竜の球C開放で開く
B8Fの1−Cへ
B8Fの1−Cより
7—A 薬8〜9(75%)➡P198
B ゴールデンアックス➡P176
C 竜の球(ダメージ)
G 竜の球(光、闇)
B1F
1—A スレッジハンマー➡P180
I ピエトロ装備剣の攻撃力以下の弓(50%)
2—A ピエトロ装備剣の攻撃力以下の斧(50%)
C 竜の球(光)
G 竜の球(闇)
I ロッドオブライフ➡P181
3—A 秘伝書1〜19(75%)➡P196〜197
G 剣2〜31(75%)➡P175〜176
I かぜのゆみ➡P183
4—B クランキーソード➡P176
D 10〜1000ゴールド(75%)
H スイッチ(ダメージ)
5—A キューピッドのゆみ➡P183
D 竜の球(過激化)
6—B バスターアーム➡P184
E いやしのは➡P198
H 竜の球(光、闇)

黄金と死の迷宮 the dungeon of Gold and Death

B2F

1—Ⓔ ギルタのつえ➡P180
Ⓖ 竜の球(闇)
Ⓘ 回復の球
竜の球(光)
2—Ⓐ ちまみれメイル➡P187
Ⓒ 竜の球(光)
Ⓕ 竜の球(闇)
Ⓘ りゅうのなみだ➡P198
3—Ⓑ スイッチ(ダメージ)
Ⓗ 薬1～4、6～10(75%)➡P196
Ⓘ はがねのよろい➡P186
4—Ⓐ ピエトロ装備盾の防御力以下の盾(75%)
Ⓑ 回復の球
Ⓒ ピエトロ装備鎧の防御力以下の鎧(75%)
Ⓗ 奇妙な遺跡の1Fの18-Fの竜の球開放で開く
Ⓘ ゴールデンアックス➡P178
5—Ⓐ ピエトロ装備剣の攻撃力以下の槍(75%)
Ⓒ ピエトロ装備剣の攻撃力以下のハンマー(75%)
Ⓓ 竜の球(光)
Ⓕ 竜の球(闇)
Ⓖ ピエトロ装備剣の攻撃力以下のグローブ(75%)
Ⓘ はこぼれしたおの➡P178
6—Ⓓ 竜の球(闇)
Ⓔ 竜の球(光)
いのちのこづち➡P180
Ⓕ 竜の球(過激化)

B3F

1—Ⓐ ニードルランス➡P182
Ⓖ 竜の球A開放で開く
2—Ⓒ 竜の球A
Ⓔ ダークプロテクト➡P189
Ⓘ 竜の球(ダメージ)
ゆびわ2～13(50%)➡P190～191
3—Ⓐ ぐしゃのゆみ➡P183
Ⓕ 竜の球B開放で開く
Ⓖ ワッペン1～8(50%)➡P191～192
4—Ⓘ 竜の球B

黄金と死の迷宮 the dungeon of Gold and Death

B4F

1－C トンクウでロボットの話を聞く
D スイッチ（遮断化）
E りゅうのたましい➡P198
G 薬17～18、20～23、28～37（75%）➡P199～200
I 薬9～10（75%）➡P198
2－G いのちのしずく➡P199
3－E ロボットのあし➡P201

B5F

1－C スイッチルームの作用で消滅
400～1000ゴールド（50%）
スイッチルーム：
別のブロックに移動すると99%の確率でこのルームが消滅する
D 奇妙な湿原の1Fの18-Fの竜の球開放で開く
E クランキーメイル➡P186
F 奇妙な湿原の1Fの18-Fの竜の球開放で開く
2－F レバルドのやり➡P182
3－D スナッチロッド➡P181

B6F

1－C きりのローブ➡P187
E イベント82（オレクシスを倒す）
オレンジ色の竜の球
竜の球（闇）
G イベント82（オレクシスを倒す）
閉→開
H イベント82（オレクシスを倒す）
I イベント82（オレクシスを倒す）
閉→開

黄金と死の迷宮 the dungeon of Gold and Death

B7F

1—E スイッチ(ダメージ)
G イベント82(オレクシスを倒す)
H イベント82(オレクシスを倒す)
I イベント82(オレクシスを倒す)
プロテクトダークネス➡P192

B8F

1—B 竜の球C
C 竜の球C開放で開く
1FのG−Eへ
1FのG−Eより
E ありがたいみず➡P198
2—A ふみんのたて➡P189
C しろいギター➡P201

B9F

1—C ダイソンアックス➡P178

B10F

1—D 回復の球
F きりょくのしずく➡P199

黄金と死の迷宮最深部

the dungeon of Gold and Death

財宝目当てに黄金と死の迷宮を訪れる冒険者たちを食らう怪物。
それが夢幻魔王四天王のひとり、欲望のオレクシスだ。
世界各地で盗んできた財宝をエサにして、欲深い冒険者たちをおびき寄せている。

「人間ってやつは欲深いもんだね。小僧でも金や財宝がほしいか？よしよし。欲望に年は関係ないよな。」

オレクシスはフェンスに囲まれた場所から動かない。そのため、背後や側面から攻撃することはできないが、ダッシュ攻撃を仕掛けることは容易だ。ダッシュ攻撃をするためにオレクシスから離れる際には、"きあいだめ"を使って効果を倍増させるようにしたい。

ちなみに、オレクシスは炎をまとった怪物だが、氷属性の魔法に弱いということはない。

欲望のオレクシス

モンスターレベル LV30　ヒットポイント HP4200

技名	属性	対象	効果
オレクシスブレス	物理	1体	遠くにいる敵に、小さな火の玉をたくさんぶつけてくる。
ファイアーブレス	物理	全体	隣接している敵に浴びせる炎の息。なぜか物理ダメージ
オレクシスガス	物理	全体	フィールドにガスが充満してしまい、行動開始時にダメージを受ける。
クウェイク	物理	全体	大地震を起こしてダメージを与える。
ファイアシャワー	回復	自分	HPを215程度回復する炎の雨を降らせる。

豆の木の上

above the Bean tree

コロモックに生えている巨大な豆の木。
この豆の木は空高く伸びているので、よじ登ると上空の雲に到達する。
そしてその雲の上を歩いていくと、天空城へと行くことができる。
<適正進入レベル：28>

豆の木の上 above the Bean tree

4F

2—A イベント87（アルゴスを倒す）
D イベント87（アルゴスを倒す）
G ヒールレイン
イベント87（アルゴスを倒す）
H イベント87（アルゴスを倒す）
I ダウンアタック
イベント87（アルゴスを倒す）
3—A 赤色の竜の球で開閉
E スイッチルーム1の作用で消滅
スイッチルーム1：別のブロックに移動するとこのルームは消滅する
赤色の竜の球
4—A マジックスナッチャー➡P195
F 薬28〜37➡P199〜200

5F

1—B スタンプ台（6）
G 竜の球（ダメージ）
2—A ダウンマジック➡P195
B かぜのおまもり➡P192
C イベント87（アルゴスを倒す）
G 竜の球（過激化）
3—A 薬28〜37➡P199〜200
B 薬28〜37➡P199〜200
C 薬28〜37➡P199〜200
G 竜の球（ダメージ）
4—E ちからのしずく➡P199
5—A 薬28〜37➡P199〜200
D まもりのしずく➡P199
H 薬28〜37➡P199〜200

豆の木の上 above the Bean tree

6F

1－C イベント87（アルゴスを倒す）
まりょくのしずく➡ P199

2－A すばやさのしずく➡ P199
I イベント87（アルゴスを倒す）

7F

1－B スイッチルーム2：50％の確率で、2－Bにルームが出現する

2－A 竜の球（ダメージ）
B 7Fの1－Bのスイッチルーム2で出現
まほうのしずく➡ P199
D 竜の球（過激化）
E 竜の球（ダメージ）
I 竜の球（消極化）

8F

1－A すばやさのしずく➡ P199
G 竜の球B
H 竜の球B開放で開く

9F

1－A イベント87（アルゴスを倒す）
B 回復の球
D イベント87（アルゴスを倒す）
F 天空城到着で出現
2Fの1－Eへ
2Fの1－Eより
H イベント87（アルゴスを倒す）
I ヒールウォーター➡ P195

天空城
the Castle in the sky

雲の上に浮かぶ城塞浮遊都市。
アルゴスに乗っ取られてからは、お菓子の城に姿を変えてしまった。
アルゴスがいる最上階へは、いくつものワープゾーンを利用して進んでいくことになる。
<適正進入レベル：28>

1F

1―B 2Fの1－G、5－Gより
F 竜の球B開放で開く
3Fの1－Eへ
3Fの1－Eより
I 竜の球A開放で開く
2―A イベント115（ペンダント完成）
G せいぎのバッチ➡P192
I 2Fの1－Aへ
3―A 赤色の竜の球で開閉
C 2Fの2－Eより
赤色の竜の球
E 赤色の竜の球で開閉
2Fの4－Iへ
G 1Fの4－Gへ
I イベント87（アルゴスを倒す）

4―C 閉→開
2Fの2－Aへ
D イベント115（ペンダント完成）
オレンジ色の竜の球
F イベント115（ペンダント完成）
オレンジ色の竜の球
G 1Fの3－Gより
I 開→閉
2Fの6－Cへ
5―C 青色の竜の球で開閉
B1Fの1－Hへ
H 青色の竜の球
6―C 2Fの9－Dより
7―G 2Fの9－Cへ

天空城 the Castle in the sky
2F
1—A 1Fの2—Iより
B イベント87（アルゴスを倒す）
C 竜の球A
E 1Fの1—Bへ
I けんじゃのふく➡P187
2—A 1Fの4—Cより
紫色の竜の球
E 紫色の竜の球で開閉
1Fの3—Cへ
3—B イベント87（アルゴスを倒す）
C 2Fの6—Eより
G バスターアーム➡P184
4—A 水色の竜の球で開閉
F イベント115（ペンダント完成）
水色の竜の球
G イベント115（ペンダント完成）
水色の竜の球
4—I 1Fの3—Eより
5—G 1Fの1—Bへ
H セイントストーン➡P194
6—C 1Fの4—Iより
E 2Fの3—Cへ
G イベント115（ペンダント完成）
薬17～18、20～23、28～37➡P199～200
8—A B1Fの4—Hより
F 3Fの2—Eへ
H せつやくのたて➡P189
I B1Fの3—Aへ
ディムプラズマ➡P194
9—C 1Fの7—Gより
D 1Fの6—Cへ
G びぜんオサフネ➡P177
H バスターソード➡P176
B1F
1—B 竜の球B
E 竜の球B開放で開く
H 1Fの5—Cより
おおきなコンパス➡P181
2—A こうきゅうわきざし➡P177
C ちぬられたおの➡P178
3—A 2Fの8—Iより
せいなるみず➡P198
G B1Fの4—Cへ
4—C B1Fの3—Gより
かいごのゆびわ➡P191
I 2Fの8—Aへ

天空城 the Castle in the sky
大広間
3F
1−E 1Fの1−Fへ
1Fの1−Fより
2−E 2Fの8−Fより
H らいじんけん＋3➡P197
3−E 回復の球
4−E 4Fの2−Hより
最上階
4F
1−B 4Fの2−Hへ
D りゅうのなみだ➡P198
F ありがたいみず➡P198
H かぜのたね➡P199
2−E 4Fの1−Bより
H 3Fの4−Eへ
130

天空城大広間

the Castle in the sky

天空城とその城兵たちをお菓子に変えてしまった夢幻魔王四天王のひとり、怠惰のアルゴス。
アルゴスはとんでもない怠け者で、その怠けグセは周囲の者にまで伝染する。
コロモックの住人が怠け者になってしまったのは、このアルゴスの存在こそが原因である。

「めんどくさいなぁ・・・ナンたって、オイラは怠惰のアルゴスなんだなぁ。だからめんどうはキライなんだなぁ。」

アルゴスの怠けグセは、戦闘になっても直ることはない。その場で寝転がったまま、ねこだまを面倒臭そうに投げてくるだけだ。ねこだまの攻撃力はあまり高くないが、"ねこだまなげ"の自爆ダメージだけはシャレにならない。自爆するまえに、全体魔法で倒しておくようにする。この全体魔法には、ポリスのショックウェイブが最適だ。ここに来るまでに魔法レベルを上げておくようにしたい。

怠惰のアルゴス

モンスターレベル LV32　ヒットポイント HP4800

技名	属性	対象	効果
ねこだまなげ	ー	ー	じばく(炎と闇ダメージ)するねこだまを産み出す攻撃。
ねこだまあて	物理	1体	手に持ったねこだまを投げつけて攻撃してくる。
ねむりのベル	睡眠	全体	ベルを聞いた者は、眠らされてしまう。
ケーキぐい	ー	自分	ケーキを食べ、HPを155程度回復する。
ケーキ投げ	物理	1体	手に持ったケーキを投げつけてくる。スローの効果もある。
ねこだまファイア	炎、闇	全体	めったに使用しないが、強力な炎と闇の合成魔法。

石畳の迷宮

the dungeon of stone

大十字路と失われた町をつなげる迷宮。
いくつもの階段と、現れたり消えたりするルームが、進入者を迷わせる。
孤立したブロックが多いので、階段のつながりを把握しておきたい。
<適正進入レベル：32>

1F

1—D スタンプ台(29)
F イベント88(四天王全滅)
I イベント97(過去の夢へ)
2—G イベント50(緑の復活)
H イベント50(緑の復活)
3—B イベント88(四天王全滅)
D スタンプ台(29)
F イベント88(四天王全滅)
I イベント97(過去の夢へ)
4Fの2—Aへ
4Fの2—Aより

4—D イベント50(緑の復活)
G 強敵危険(Lv36)
5—A 竜の球A開放で開く
スイッチ(光)
C 竜の球A
I スイッチ(過激化、闇)
6—A イベント95(修行中のムサシ3)
C ぬけにんしょうぞく➡P187
I イベント73(ハンスののれん分け)
こうせき(50%)➡P201

石畳の迷宮 the dungeon of stone

石畳の迷宮 the dungeon of stone

失われた町

4F

2—A イベント97（過去の夢へ）
1Fの3—Iへ
1Fの3—Iより
E スタンプ台（22）
F イベント97（過去の夢へ）
スイッチルーム2:3Fのブロック5にルームを出現させるスイッチ。それぞれ50%の確率でルームが出現する
G イベント88（四天王全滅）
I イベント88（四天王全滅）
3—A パワーランス➡ P182
C スナッチロッド➡ P181

B1F

1—G イベント80（ロボットの足を入手、トンクウで組み立て）

B2F

B3F

1—G メルトダウン➡ P197

失われた町

the lost town

石畳の回廊をぬけた場所にある寂れた町。
ほとんどの住民がほかの町に移住してしまったため、町は衰退の一途をたどっている。
宿屋と傭兵所以外の建物は崩れており、住んでいるひとはわずかしかいない。
それにも関わらず、ここにもトンクウの商人は行商に来るらしい。

MAP DATA

A 石畳の迷宮 ………… P132

1
傭兵所「ろすとそるじゃー」…… P227
傭兵所店内で、トンクウの行商人が店開きしている。

2
スタンプ台10
1、2枚目のスタピンカードに共通して使用するスタンプ。

3
宿屋（イベント36、97）
地下のベッドに4つの夢珠をセットして眠ると、夢の世界ムーンスターへ旅立つことができる。

4
くさったかじつ ……………… P198

5
はこぼれしたおの …………… P178

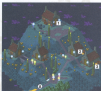
6
ハンス（イベント74、76）…… P227
トンクウの鍛冶屋からのれん分けして出店したハンス。後によろず屋となる。

7
スタピン亡者（イベント110）
ノイローゼ気味のスタピン男は、崖の上から足を滑らせて行方不明になってしまう。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
36	●	宿屋地下	ベッドの謎	初めて宿屋の地下に行く	44
37	―	宿屋地下	創られる夢	地下のベッドで寝る	44
74	―	町外れの廃墟	ハンスの開店準備	廃墟のハンスに話しかける	48
76	―	町外れの廃墟	ハンスのお礼	廃墟のハンスに話しかける	48
97	●	宿屋地下	過去の夢へ	夢玉4つを入手後にベッドで寝る	50
110	―	宿屋隣の崖	スタピン帝王との再会	スタピン帝王に話しかける	52
108	●	宿屋地下	夢か現実か	―	52
109	●	宿屋前	ナルシアの知らせ	宿屋の外に出る	52

出発地	行き先	開通条件
失われた町	～石畳の迷宮	なし
失われた町	～ムーンスター	88

ムーンスター
Moonstar

MAP DATA

Ⓐ ポポロ草原？........ P136

1

「ナイト・メア」〈イベント98〉
ベッドのある地下から1階に登ると、光り輝く頭を持つ謎の生命体に遭遇する。

2

けんしんのネックレス........ P191

3

きついスーツ........ P185

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
98	●	宿屋1階	変な頭の人たち	地下から1階に行く	51
99	●	宿屋前	きれいな町	宿屋の外へ出る	51

ポポロ草原？
Poporo plain in the past

1F

過去のポポロクロイス
the castle of Poporocrois & the castle town in the past

MAP DATA

- A ポポロ草原？ …… P136
- B 過去のポポロクロイス城
- C 迷いの森？ …… P137
- 1 道具屋「なんでも亭」 …… P227
- 2 ホテル「セントラル」
- 3 見張りの兵士（イベント100）
  見張りの兵士と目が合うと、パウロ王子と間違われて城まで連れていかれる。
- 4 いやしのえだ …… P198
- 5 いやしのは …… P198
- 6 いやしのは
- 7 せいぎのバッチ …… P192

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
100	—	城へ続く橋の前	人違い	橋の前にいる兵士に近づく	51
101	—	謁見の間	おじいさんとおばあさん	—	51
102	—	工事中の会議室	ガミガミ？	ガミガミの箱のスイッチを押す	51
103	—	魔法使いの部屋	魔法使いの実験	魔法使いに話しかける	51

迷いの森？
the lost forest in the past

開拓者の家と過去のギルダの館

a frontier's house & Guilda's mansion in the past

フローネルの森の中央にポツンとある開拓者の家。
だがここは数十年の歳月を経ると、タキネン村と呼ばれる村に発展していく。
そして開拓者の家から、さらに森を抜けて行くとギルダの館がある。
ここには、若かりしころのスリムなギルダがひとりで住んでいる。

開拓者の家 a frontier's house MAP DATA

A 迷いの森？ ………… P137
B 過去の王家の洞窟 … P139
C 過去のギルダの館 … P138

1

バケツの少年（イベント104）
家の扉の前を通りかかると、突然頭にバケツをかぶった少年が襲いかかってくる。

2

いのちのしずく………………… P199

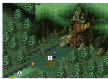
No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
104	—	開拓者の家の前	バケツの少年	家の扉に近づく	51

過去のギルダの館 Guilda's mansion in the past MAP DATA

A 開拓者の家 ………… P138

1

ギルダ（イベント105）
スリムな外見をした若い魔法使い。その言葉や態度から、すぐにギルダであることが判明する。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
1	—	ギルダの館前	過去のギルダに出会う	ギルダに話しかける	51

過去の王家の洞窟

the Royal cavern in the past

ピエトロのお父さんであるパウロ国王が、まだ12歳になったばかりのころの王家の洞窟。
パウロは王位継承の儀式を行っている真っ最中で、
ピエトロはその儀式に無理矢理付き合わされることになる。
そして、この王家の洞窟でふたりが起こす事件が、今回の冒険の引き金になる。

1F

1－Ⓗ

開拓者の家

B1F

B2F

B3F

1－Ⓗ おうけのはん ➡ P202

王家の間

夢幻城

the Castle of illusion

夢の世界の中央に位置する夢幻魔王の城。
この城はつねに濃い霧におおわれているため、その存在を知る者はいない。
トンクウの貸し舟屋で舟を借り、海路から進入することになる。
<適正進入レベル：37>

トンクウ

1F

1－F 竜の球B開放で開く
竜の球B
4Fの1－Bへ
5Fの2－Bより
2－G 読4、6〜7〈75%〉➡ P198
I 読4、6〜7〈75%〉➡ P198

2F

1－B 竜の球A開放で開く
2－B ジェネラルソード➡ P177
C 竜の球（ダメージ）
D 竜の球（ダメージ）
F 竜の球（闇）
H 竜の球（ダメージ）
I 竜の球A

3F

2－D せいれいのころも➡ P187
F つきのたて➡ P190
H 5Fの1－Fへ
5Fの1－Fより

4F

1－B 1Fの1－Fより
E 竜の球（ダメージ）
2－A 竜の球（ダメージ）
B 5Fの3－Aのスイッチルームで出現
せいなるみず➡ P196
C 5Fの3－Aのスイッチルームで出現
クリスタルロッド➡ P181
D 竜の球（過激化）
F 竜の球（消極化）
H スタンプ台（19）
I 竜の球（闇）

夢幻城 the Castle of illusion

日記の小部屋

5F

1—B スイッチ（ダメージ）
F 竜の珠B開放で開く
3Fの2—Hへ
3Fの2—Hより
H スイッチ（ダメージ）
2—B 1Fの1—Fへ
3—A 竜の珠（光）
スイッチルーム：
50%の確率で、B4Fの2—B、Cにルームが出現する
4—A てんしのゆみ➡ P184

日記の小部屋

6F

1—H 回復の珠
I 竜の珠C開放で開く
8Fの1—Dへ
8Fの1—Dより
2—G ドラゴンクロー➡ P184

7F

8F

1—A 竜の珠C
D 竜の珠C開放で開く
6Fの1—Iへ
6Fの1—Iより
回復の珠

9F

1—B 10Fの1—Hへ
D 12Fの3—Cより、12Fの4—Aより
F 竜の珠D開放で開く
13Fの1—Hへ
13Fの1—Hより
てっぺきぼうぎょ➡ P197

夢幻城 the Castle of illusion
10F
1−A 11Fの1−Iへ
C 11Fの2−Gへ
H 9Fの1−Bより
11F
1−A 12Fの1−Iへ
C 12Fの3−Gへ
I 10Fの1−Aより
2−A 12Fの4−Iへ
C 12Fの2−Gへ
G 10Fの1−Cより
12F
1−A 12Fの5−Cへ
12Fの5−Cより
C 13Fの1−Gへ
I 11Fの1−Aより
2−A 13Fの1−Iへ
C 12Fの5−Aへ
12Fの5−Aより
G 11Fの2−Cより
3−C 9Fの1−Dへ
G 11Fの1−Cより
4−A 9Fの1−Dへ
I 11Fの2−Aより
5−A 12Fの2−Cへ
12Fの2−Cより
C 12Fの1−Aへ
12Fの1−Aより
グレートアーマー P187
大空洞
13F
1−B 竜の球D
G 12Fの1−Cより
H 竜の球D開放で開く
9Fの1−Fへ
9Fの1−Fより
I 12Fの2−Aより

22F

1—A きょじんのおの➡P179
2—C トランスペアレント➡P195

23F

24F

大空洞

25F

26F

とらわれの部屋

夢幻城最上階

the Castle of illusion

**ピエトロは夢幻城最上階で、石像にされてしまったパウロ国王を発見する。
そして、涙を流すパウロ国王の石像から知恵の王冠を受け取ったピエトロは、
ついに事件の元凶であるナイトメアと遭遇する。**

「つけあがるなよ！キミがどれほど無力か教えてやる。」

悪夢のなかで幾度となく見てきたナイトメア。四天王たちと同じく、弱点となる魔法属性はない。だが、とくに秀でた攻撃を持っているわけではないので、HPの回復さえしっかり行っていれば、苦労することなく倒すことができる。

ナイトメア

技名	属性	対象	効果
ナイフなげ	物理	1体	遠距離からのナイフによる攻撃。
へんしん	―	自分	パウロ王子に変身して、襲いかかってくる。
ワイルドブルー	物理	全体	大きな波がパーティを飲み込んでダメージを与える。

「もうすぐ・・・もうすぐだ。私の復活はもうすぐ終わる。そしてお前も私の夢の一部になる。」

ナイトメアの第2形態。"ナイトヒール"を多用するので、中途半端なダメージを与えても効果はない。ピエトロの"ドラゴンファング"など、強力な必殺技で一気にダメージを与えていくようにしたい。

夢幻魔王イド

モンスターレベル LV38　ヒットポイント HP4500

技名	属性	対象	効果
トライアングルアタック	物理	1体	3体に分身したイドが、ひとりを取り囲んで攻撃を加える。
レーザー	物理	全体	フィールド全体を走り回るレーザー光線による攻撃。
ナイトヒール	回復	自分	HPを350前後回復する技。

夢幻城最上階 the Castle of illusion

「ナンデ！ナンデボクノ・・・ボクノユメヲ、ジャマスルノ！！コロシテヤル！コロシテヤル！！」

ナイトメアの最終形態。必殺技をたくさん持っているが、注意すべき攻撃は、イドの手から発射される3種類の"バスターフォース"のみ。この攻撃は、イドの手が2本ないと発射できないので、まずはどちらか片方の手を倒す。補助魔法を使って攻撃力と防御力を上げておくと効果的だ。

イド・カタストロフ

モンスターレベル LV40　ヒットポイント HP6000

技名	属性	対象	効果
クラッシャー	物理	1体	細かい石つぶてをマシンガンのようにたたきつける。
あくしゅう	毒	1体	口から吐き出した臭い息で、相手を毒状態にしてしまう。
リジェネレート	回復	自分	イドの手を1本復活させる。最大2本まで。
バキューム	回復	1体	1体からHPを吸収し、自分のHPを回復する。

イドの手

モンスターレベル LV38　ヒットポイント HP1200

技名	属性	対象	効果
ツメロケット	物理	1体	ツメを飛ばして攻撃する遠距離攻撃。
ぶちのめし	物理	1体	大きな手のひらによるダッシュ攻撃の体当たり。
すくいなげ	物理	1体	大きな手に空中へ放り投げられる。回避不可能。
バスターフォース1	炎	1体	イドの手が2本揃わないと使えない炎の魔法。
バスターフォース2	氷	1体	イドの手が2本揃わないと使えない氷の魔法。
バスターフォース3	雷	1体	イドの手が2本揃わないと使えない雷の魔法。

夢のつづきの城下町

the castle of Poporocrois & the castle town in Pietro's dream

"夢のつづき"でピエトロが訪れるポポロクロイスの城下町。
城下町の周囲は湖で囲まれているため、
ここから行けるのは、ポポロクロイス城と夢の王家の洞窟だけ。
城下町のなかには、さまざまな地方にいた、傭兵、旅人、村人が集まっている。

MAP DATA

A ポポロクロイス城

B 夢の王家の洞窟 P147

1
パウロ王子(イベント129)
過去の世界で冒険を共にしたパウロ王子が再登場。性格はかなりわがまま。

2
マルコ
学校のあったところで遊んでいるのは、旅人のマルコ。特技を持っていないので連れていく必要はない。

3
ジニー P222

4
傭兵所

5
道具屋「なんでも夢亭」 P227
店主はなんと鍛冶屋の弟子だったハンス。こうせきを売っている。

6
幼き心の人の部屋(イベント128)
ガミガミ魔王とおじいさんが酒を酌み交わして愚痴をこぼしている。

7
ホテル「セントラル・ドリーム」

8
ネル P222

9
鍛冶屋「スミス屋」
こうせきを拾ったり買ったりしたら、必ずここに持ち込んで「伝説」グッズを強化しよう。

10
思いやりの人の部屋
ギルダの館が引っ越してきている。ちなみにナルシアは留守。

No.	必須	場所	イベント名	条件	ページ
126	—	ピエトロの部屋	夢の続き、始まる	夢の続きをスタートする	54
127	—	城内の武器庫	武器庫にて	白騎士に話しかける	54
128	—	幼き心の人の部屋	酔っぱらいの会話	幼き心の人の部屋に入る	54
129	—	王家の洞窟前	パウロ王子も登場	パウロ王子に話しかける	54

夢の王家の洞窟

the Royal cavern in Pietro's dream

地下50階層にもおよぶ巨大な地下迷宮。
ほとんどのモンスターとアイテムが、この迷宮のなかに存在している。
また、そそっかしいふたりの兵士と、最強の魔術師との出会いも待っている。
＜適正進入レベル：39＞

1F

1－Ⓐ イベント133（イド再登場）
Ⓑ 薬1～37 ➡ P198～200
Ⓒ イベント133（イド再登場）
Ⓔ 腕輪1～6（50％） ➡ P190

B1F

1－Ⓐ イベント133（イド再登場）
Ⓒ イベント133（イド再登場）
Ⓖ ワッペン1～8（50％） ➡ P191～192

B2F

1－0 魔法書1～69（50％） ➡ P193～196
2－0 秘伝書1～19（50％） ➡ P196～197

夢の王家の洞窟 the Royal cavern in Pietro's dream

B3F

1—A おまもり1〜10(50%)➡ P192
B 薬1〜37(50%)➡ P198〜200
2—C でんせつのよろい➡ P185
杖1〜18➡ P180〜181
3—D ソードオブマッドネス➡ P177
4—E 100〜1000ゴールド(50%)
スイッチルーム:50%の確率で5−Fにルームが出現する
5—F B3Fの4—Eのスイッチルームで出現
でんせつのゆみ➡ P182

B4F

1—G ピエトロ装備鎧の防御力以下の鎧(50%)
2—H ゆびわ2〜13(50%)➡ P190〜191

B6F

1—E ピエトロ装備剣の攻撃力以下の斧(50%)

B7F

1—H ピエトロ装備剣の攻撃力以下の弓(50%)
2—E 薬1~37(50%) ➡ P198~200

B8F

2—G ピエトロ装備剣の攻撃力以下のグローブ(50%)

B9F
1— ピエトロ装備剣の攻撃力以下のハンマー
でんせつのたて➡P188
2— ゴルゴンヘッド➡P189
こうせき➡P201
ドン救出部屋
B11F
1— 剣39～55（75%）➡P177
2— ピエトロ装備剣の攻撃力以下の槍
B12F
1— 秘伝書1～19（50%）➡P196～197
斧16～19（75%）➡P179
2— 魔法書1～59➡P193～196
杖1～18（50%）➡P180～181

夢の王家の洞窟 the Royal cavern in Pietro's dream

B13F

1—Ⓐ でんせつのやり➡P181
 Ⓘ 弓20～24(75%)➡P183～184
2—Ⓔ 鎧47～54(75%)➡P187
3—Ⓔ 薬28～37➡P199～200
 Ⓕ 薬17～18、20～23➡P199

B14F

1—Ⓓ ゴールドグラブ➡P184
2—Ⓓ はなよめいしょう➡P187
 Ⓔ ピエトロ装備後の防御力以下の盾(50%)

B15F

1—Ⓓ 腕輪1～6(50%)➡P190
2—Ⓔ ビッグプレス➡P180

B16F

1—Ⓐ 100～1000ゴールド
 Ⓒ 100～1000ゴールド
2—Ⓕ ワッペン1～8(50%)➡P191～192
3—Ⓒ デビルズスピア➡P182

夢の王家の洞窟 the Royal cavern in Pietro's dream

夢の王家の洞窟 the Royal cavern in Pietro's dream

タモタモ救出部屋

B21F

1—C きりょくのしずく(75%)➡P199
G グラディウス+9➡P177
2—B でんせつのおの➡P178

B22F

1—C あくまのおの➡P179
2—H メガデス➡P195

B23F

1—E シークボウ➡P184
2—A 薬28〜37(50%)➡P199〜200
D 薬1〜37➡P198〜200
G 薬17〜18、20〜23(50%)➡P199

B24F

1—C グレートグラブ➡P184
G 竜の球(闇)
I 竜の球(光)
2—A 竜の球(ダメージ)
B 赤色の竜の球で開閉
マントオブマジック➡P188
C 竜の球(ダメージ)
D 竜の球(ダメージ)
E 竜の球(ダメージ)
F 竜の球(ダメージ)
H 赤色の竜の球

B25F

1—E ハンマー2~20(75%)➡ P180
2—A 回復の球

B26F

1—D 槍15~19(75%)➡ P182
2—E ワッペン1~8(50%)➡ P191~192

B27F

1—D 斧17~20(75%)➡ P179
F 杖1~20(50%)➡ P180~181
3—B 服28~37➡ P199~200
E 服17~18、20~23➡ P199
H すごいいのちのしずく➡ P199

B28F

3—E 鎧52~61(75%)➡ P187~188
I でんせつのけん➡ P175

夢の王家の洞窟 the Royal cavern in Pietro's dream
B29F
1-A グローブ8~11(75%)➡P184
C はじゃのよろい➡P188
2-E つきのたて➡P190
B30F
1-E ハンマー2~20(75%)➡P179~180
2-A 薬1~4、6~12、14➡P198~199
B 竜の球(光)
C 薬1~4、6~12、14➡P198~199
D 薬1~4、6~12、14➡P198~199
E 竜の球(闇)
F 薬1~4、6~12、14➡P198~199
G 薬1~4、6~12、14➡P198~199
H 薬1~4、6~12、14➡P198~199
I 薬1~4、6~12、14➡P198~199
B31F
1-G 斧17~20(75%)➡P179
I 槍17~20(75%)➡P182
2-D 薬1~37➡P198~200
3-I すごいまりょくのしずく➡P199
B32F
1-B メガトンアックス➡P179
E 杖1~20(50%)➡P180~181
2-B 魔法書1~59➡P193~196
H 秘伝書1~19➡P196~197

夢の王家の洞窟 the Royal cavern in Pietro's dream

B33F

1－Ⓔ バスターアーチェリー➡P184
2－Ⓐ 鎧60～63（75％）➡P188
Ⓘ 薬1～37➡P198～200

B34F

1－Ⓞ グローブ10～12（75％）➡P184
2－Ⓞ 盾29～34（75％）➡P189～190

B35F

1－Ⓖ ハンマー2～20（75％）➡P179～180
2－Ⓗ 薬1～4、6～12、14➡P198～200
3－Ⓔ すごいまりょくのしずく➡P199
Ⓘ こうせき➡P201

B36F

1－Ⓖ 斧20～21（75％）➡P178
2－Ⓘ 腕輪1～6（50％）➡P190

夢の王家の洞窟 the Royal cavern in Pietro's dream

B42F

1—E ギークアックス➡P179
I 杖1~20➡P180~181
2—B エニグマ➡P195
C 魔法書1~59➡P193~196

B43F

1—D デストラクションボウ➡P184
2—A 鎧1~63(75%)➡P185~188
F 薬1~37➡P198~200

B44F

1—C ゴッドハンド➡P184
2—I 盾1~34(75%)➡P188~190

B45F

1—F せいなるトンカチ➡P180

B46F

1—D ゴッヅランス➡P182
2—B 薬1~37➡P198~200

B47F

1－A 薬1～37➡P198～200
I ウィザードスタッフ➡P181
2－F 薬1～37➡P198～200

B48F

1－G いしのようい➡P188
I タワーシールド➡P190
2－B こうせき➡P201
G 魔法書1～59➡P193～196
I 秘伝書1～19➡P196～197

B49F

1－A はめつのつるぎ➡P178
C フォルスタッフ➡P181
2－A 斧1～21➡P178～179
C 槍1～22➡P181～182
D 弓1～24➡P182～184
F ハンマー1～21➡P179～180
G グローブ1～14➡P184

EPILOGUE

夢幻魔王イドからポポロクロイスを取り戻す
『ポポローグ』のおはなしは、これでおしまい。
だけど、ピエトロ王子の冒険は、まだまだ続きます。
旅の途中で出会った、いろんな街の人々や傭兵たち。
彼らとは、またいっしょに冒険をすることになるかも。
でも、それはまた別のおはなし。

知りたい情報、トクする情報、すべて満載!

DEVELOPMENT DATA FILE

TOTAL 66PAGES

開発データコンプリートファイル

極秘データ独占入手!

ショップデータ集
キャラクターデータ集

魔法・必殺技・旅好きな村人

CHECK!
全202体の出現場所と隠しパラメータを掲載

CHECK!
全500種類のアイテムの入手場所をすべて公開

モンスター図鑑
アイテム帳

Winter Ver.1

POPOROGUE

モンスター図鑑 コンプリートファイル

このリストには、モンスター図鑑に掲載されるモンスター全202体がどこに出現するのかをまとめている。また、弱点属性やグルメパレス判定など、モンスター図鑑には掲載されない秘密データも公開しているので、そちらも夢幻フィールド攻略の参考にしてほしい。

モンスター図鑑の見方

図鑑ナンバー
ゲーム内に登場するモンスター図鑑の番号と対応している。

モンスター名
モンスターの名称。

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
1	ドローン	1	弱点● 呪 無効● —	①洋　②和　③中　（いやしのえだ）	1

モンスターレベル
モンスターのレベル。初めて見るモンスターが登場した場合はこれを参照し、かなう敵であるかどうかを判断する材料とする。ピエトロのレベルよりも4以上高ければ、そのモンスターとの戦闘は回避すべきである。

グルメパレス判定とおわびアイテム
和風、洋風、中華という3種類の料理法それぞれの調理結果を、①超絶品、②おいしい、③激マズで表している。①か②を食べるとHPや属性などが上がり、③を食べるとHPや属性などは下がるものの、おわびとしてアイテムがもらえる。

弱点属性と無効化属性
「水に弱く、火に強い」といった、モンスターの耐性を表す。弱点属性の魔法で攻撃すると大ダメージを与えることができ、無効化属性の魔法で攻撃するとダメージは与えられない。戦闘指示を「細かく決める」にしているキャラクターに魔法を使用させる際は、ここを注意深く見るようにしたい。

出現場所
そのモンスターがどこに出現するかを記載している。番号は下表「モンスター出現場所リスト」に対応している。なお、複数の場所に出現するモンスターについては、もっとも出現率の高い場所を挙げた。

モンスター出現場所リスト

場所	夢幻フィールド名	ページ	場所	夢幻フィールド名	ページ
1	迷いの森	69	14	幽霊城	112
2	王家の洞窟	72	15	長寿の大木	116
3	西の山脈	74	16	奇妙な湿原	118
4	ガミガミダンジョン	77	17	黄金と死の迷宮	120
5	ポポロ草原	80	18	豆の木の上	125
6	あやかしの洞窟	84	19	天空城	128
7	灼熱洞穴	88	20	石畳の迷宮	132
8	カラカラ砂漠	94	21	ポポロ草原?	136
9	ピラミッド	96	22	迷いの森?	137
10	海底大回廊	100	23	王家の洞窟	139
11	カラカラ草原	102	24	夢幻城	140
12	大氷穴	104	25	夢の王家の洞窟	147
13	死者の回廊	110			

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
1	ドローン	1	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②中 ③和 （いやしのえだ）	1
2	おおかまきり	2	弱点● 炎、雷 無効● 呪	①和 ②洋 ③中 （すばやさのしずく）	1
3	おおかぶとむし	3	弱点● 闇、呪 無効● 地	①中 ②洋 ③和 （まもりのしずく）	1
4	ホワイトシープ	3	弱点● 炎 無効● 呪	①洋 ②和 ③中 （どうちゅうあんぜん）	1
5	リビングデッド	4	弱点● 風、聖 無効● 闇、呪	①洋 ②中 ③和 （くさったかじつ）	2
6	おおこうもり	4	弱点● 炎 無効● 闇、地	①洋 ②和 ③中 （いやしのは）	2
7	メイジ	5	弱点● 風 無効● 闇、地	①洋 ②中 ③和 （アイシングブルー）	1
8	ごくらくちょう	5	弱点● 風、呪 無効● 地	①和 ②中 ③洋 （いやしのえだ）	3
9	オーク	5	弱点● 雷、闇 無効● 地	①中 ②洋 ③和 （きあいため）	3
10	ロボニンジャ	5	弱点● 氷、風 無効● 呪	①中 ②和 ③洋 （いやしのは）	4
11	グレーシープ	5	弱点● 炎 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （いやしのは）	4
12	おおもぐら	6	弱点● 呪 無効● 地	①和 ②中 ③洋 （いのちのしずく）	3
13	トコ	6	弱点● 打撃 無効● 全魔法	①洋 ②中 ③和 （げんきのあめ）	3
14	ストーカー	7	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②中 ③和 （いやしのえだ）	4
15	スチームパワー	7	弱点● 打撃 無効● 全魔法	①中 ②和 ③洋 （はこぼれしたおの）	4
16	ミミック	7	弱点● 雷、聖 無効● 闇、呪	①和 ②中 ③洋 （ありがたいみず）	4
17	ロボサムライ	7	弱点● 雷 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （ロングソード）	4
18	あおむし	8	弱点● 雷、呪 無効● —	①洋 ②和 ③中 （くさったかじつ）	5
19	デスサイズ	9	弱点● 炎、雷 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （とうぞくのたんとう）	5

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
20	パワービートル	9	弱点● 闇、呪 無効● 地	①和 ②中 ③洋 （ディスチャージ）	5
21	ボーンデッド	9	弱点● 炎、聖 無効● 闇、呪	①中 ②和 ③洋 （どうのけん）	5
22	ハリネズミ	9	弱点● 呪 無効● —	①中 ②和 ③洋 （ふみんのたて）	5
23	ハミングフライ	9	弱点● 呪 無効● 地	①和 ②中 ③洋 （かわのローブ）	5
24	スチームキング	10	弱点● 打撃 無効● 全魔法	①中 ②洋 ③和 （ファイヤーシールド）	4
25	カビドローン	11	弱点● 呪 無効● —	①中 ②洋 ③和 （ばんのうやく）	6
26	ダークメイジ	11	弱点● 風 無効● 炎、氷	①中 ②洋 ③和 （アイシングブルー）	6
27	シルバーゴーレム	11	弱点● 闇 無効● 呪	①和 ②中 ③洋 （いのちのしずく）	4
28	とびねこ	11	弱点● 呪 無効● 地	①洋 ②和 ③中 （すばやさのゆびわ）	6
29	オークソルジャー	12	弱点● 雷、闇 無効● 地	①和 ②洋 ③中 （はがねのおの）	6
30	どくキノコ	12	弱点● 呪 無効● —	①和 ②洋 ③中 （キュアウォーター）	6
31	ウッキィ	12	弱点● — 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （ねむりのけん）	6
32	モノアイ	12	弱点● 呪 無効● 氷	①中 ②和 ③洋 （ぐしゃのゆびわ）	3
33	ピュグミー	12	弱点● 呪 無効● —	①中 ②洋 ③和 （だいせんぷう）	6
34	イビルフェイス	12	弱点● — 無効● 地、呪	①中 ②洋 ③和 （ギルタのつえ）	6
35	マグマントータス	13	弱点● 地、呪 無効● —	①中 ②洋 ③和 （とうぞくのゆみ）	7
36	スティング	13	弱点● — 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （かぜのたね）	7
37	ファントマ	14	弱点● 風 無効● 炎、呪	①中 ②和 ③洋 （ファイヤーボール）	7
38	バーニングホース	14	弱点● — 無効● 炎、呪	①和 ②洋 ③中 （ユニコーンのつの）	7

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
39	バーンリザード	14	弱点● 氷、雷 無効● 地	①中 ②和 ③洋 （かぜのたね）	7
40	ブレイザー	14	弱点● 氷、雷 無効● 地	①洋 ②和 ③中 （ほのおのたね）	7
41	がいこつへい	15	弱点● 聖 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （ポイズンソード）	8
42	アングラー	15	弱点● 氷、聖 無効● 闇、地	①洋 ②中 ③和 （フォーリンロック）	8
43	どくさそり	15	弱点● 氷 無効● 風、呪	①洋 ②中 ③和 （ばんのうやく）	8
44	さぼりん	15	弱点● 氷、雷 無効● 風、呪	①中 ②洋 ③和 （すばやさのしずく）	8
45	すなひる	15	弱点● 氷、聖 無効● 風	①洋 ②中 ③和 （いやしのは）	8
46	エナジーソウル	15	弱点● — 無効● 炎、呪	①洋 ②中 ③和 （ファイヤーウォール）	7
47	ダッシュバード	16	弱点● 雷、呪 無効● —	①中 ②和 ③洋 （TPかいふくざい）	9
48	バンパイア	16	弱点● 聖 無効● 闇、地	①洋 ②中 ③和 （ひかるふく）	9
49	スコーピオン	16	弱点● 氷 無効● 風、呪	①洋 ②中 ③和 （クロスサンダー）	8
50	ゲッチュー	16	弱点● 氷、聖 無効● 風	①和 ②洋 ③中 （ありがたいみず）	8
51	ルーンウィング	16	弱点● 闇、呪 無効● 聖、地	①和 ②洋 ③中 （TPかいふくざい）	9
52	スクリーマー	17	弱点● 闇、聖 無効● 地	①中 ②洋 ③和 （けんしんのたね）	9
53	バンドエイジ	17	弱点● 炎、聖 無効● 呪	①和 ②洋 ③中 （だいちのたね）	9
54	ダークゴースト	18	弱点● 風 無効● 炎、氷	①中 ②洋 ③和 （スノーマン）	12
55	あばれうし	18	弱点● 地、呪 無効● —	①洋 ②中 ③和 （ちからのしずく）	10
56	イビルナイト	18	弱点● 聖、雷 無効● 氷、呪	①洋 ②中 ③和 （とつげきけん）	12
57	まがどり	18	弱点● — 無効● 氷、地	①中 ②和 ③洋 （くさったかじつ）	12

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
58	まかどり	18	弱点● ― 無効● 氷、地	①和　②中　③洋　（くさったかじつ）	12
59	いっかくペンギン	18	弱点● 炎、呪 無効● 氷	①洋　②和　③中　（いやしのかじつ）	12
60	スパーク	18	弱点● 打撃 無効● 全魔法	①和　②中　③洋　（ちからのつるぎ）	12
61	こおりのへいたい	18	弱点● 炎、呪 無効● 氷	①中　②洋　③和　（こおりのたね）	12
62	チョッキン	19	弱点● 炎、呪 無効● ―	①和　②洋　③中　（ポイズンアーム）	11
63	エルファント	19	弱点● ― 無効● 地、呪	①中　②和　③洋　（だいちのワッペン）	13
64	キラープラント	19	弱点● 炎、聖 無効● 地、氷	①和　②洋　③中　（アイシングブルー）	12
65	ブリザード	19	弱点● 風、聖 無効● 氷、呪	①中　②洋　③和　（アイシングブルー）	12
66	ゆきだるま	19	弱点● 呪 無効● 氷	①中　②和　③洋　（TPかいふくざい）	12
67	いそぎんちゃく	19	弱点● 呪 無効● ―	①中　②洋　③和　（ありがたいみず）	11
68	ナイトウォーカー	20	弱点● 風、聖 無効● 闇、地	①洋　②和　③中　（のろいのこづち）	13
69	ホイッスル	20	弱点● 炎、聖 無効● 闇、呪	①中　②洋　③和　（きせきのゆびわ）	13
70	つのだこ	20	弱点● 雷 無効● 氷、呪	①中　②洋　③和　（まもりのしずく）	11
71	ばくだんキノコ	20	弱点● 氷、聖 無効● ―	①洋　②和　③中　（トランキライザー）	13
72	マンイーター	20	弱点● ― 無効● 氷、呪	①和　②中　③洋　（アイシングブルー）	13
73	キラーフィッシュ	20	弱点● 炎、呪 無効● 地	①和　②中　③洋　（のろいのたね）	11
74	ソウルイーター	21	弱点● 炎、聖 無効● 闇、地	①中　②和　③洋　（くさったかじつ）	13
75	ブヨブヨーン	21	弱点● 聖 無効● 闇、地	①洋　②中　③和　（キュアウォーター）	13
76	ストライカー	21	弱点● 呪 無効● 地	①中　②和　③洋　（けんしんのたね）	13

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
77	よろいがめ	21	弱点● 炎、聖 無効● 地、呪	①中 ②和 ③洋 （はがねのよろい）	11
78	マッドハット	21	弱点● — 無効● 地、呪	①和 ②中 ③洋 （まほうのしずく）	13
79	デミ	22	弱点● 聖 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （じごくのドレス）	13
80	ガブリン	22	弱点● 炎、呪 無効● 地	①和 ②洋 ③中 （ありがたいみず）	11
81	フラッシー	22	弱点● 炎、聖 無効● 地	①洋 ②和 ③中 （キュアウォーター）	11
82	ブラックボーン	23	弱点● 炎 無効● 闇、呪	①洋 ②和 ③中 （アイアンアーマー）	14
83	キングゾンビ	23	弱点● 風 無効● 闇、地	①洋 ②中 ③和 （カースドスピア）	13
84	ブラスター	23	弱点● 呪 無効● 氷、雷	①和 ②中 ③洋 （いねむりトンカチ）	13
85	マジックハット	23	弱点● — 無効● 地、呪	①中 ②和 ③洋 （ありがたいみず）	14
86	マーマン	23	弱点● 炎、呪 無効● —	①洋 ②和 ③中 （ばんのうやく）	11
87	ムーンゼリー	23	弱点● 炎、氷 無効● 地	①中 ②洋 ③和 （ありがたいみず）	11
88	クックルー	23	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②和 ③中 （めぐみのあめ）	14
89	ポイズンドローン	24	弱点● 呪 無効● —	①中 ②洋 ③和 （ばんのうやく）	16
90	ヤドカリン	24	弱点● 炎、雷 無効● 地、氷	①和 ②中 ③洋 （アイアンアーマー）	16
91	メルトン	24	弱点● 呪 無効● —	①和 ②洋 ③中 （まもりのしずく）	16
92	フラッシャー	24	弱点● — 無効● 氷、呪	①中 ②和 ③洋 （イオン）	16
93	ウッキィロード	24	弱点● — 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （せいなるワッペン）	15
94	リバーサー	24	弱点● — 無効● 雷、呪	①洋 ②中 ③和 （りゅうのなみだ）	14
95	くびなしナイト	24	弱点● — 無効● 呪	①和 ②中 ③洋 （シールエネミー）	14

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
96	エグゼキューター	24	弱点● 聖 無効● 呪	①洋　②中　③和　（ヒールウォーター）	14
97	デモンマスター	24	弱点● ― 無効● 炎、呪	①和　②洋　③中　（ありがたいみず）	14
98	アネモネ	24	弱点● 炎、呪 無効● ―	①和　②洋　③中　（はじょのたね）	11
99	マミー	24	弱点● 炎、雷 無効● 呪	①洋　②中　③和　（だいちのたね）	9
100	タバ	24	弱点● 呪 無効● 地	①和　②洋　③中　（まもりのしずく）	15
101	スライドン	24	弱点● 風、地 無効● 炎、闇	①和　②中　③洋　（ほのおのおまもり）	14
102	デッドビー	24	弱点● 呪 無効● 地	①洋　②和　③中　（カースドスピア）	15
103	ミスト	24	弱点● 炎、雷 無効● 風、地	①和　②中　③洋　（トルネード）	14
104	パワーパックン	25	弱点● 呪 無効● ―	①和　②中　③洋　（ディフェンスレイズ）	16
105	プロテクター	25	弱点● 炎、雷 無効● 氷、地	①洋　②和　③中　（まもりのしずく）	16
106	バルンフェアリー	25	弱点● ― 無効● 呪	①洋　②中　③和　（せいなるネックレス）	15
107	バッファロー	25	弱点● 闇、呪 無効● ―	①中　②洋　③和　（パワーシールド）	10
108	ワニバトラー	25	弱点● 呪 無効● ―	①和　②洋　③中　（ちからのしずく）	16
109	ワンダラス	25	弱点● ― 無効● 聖、地	①和　②中　③洋　（めぐみのあめ）	16
110	キングビートル	26	弱点● 闇、呪 無効● 地	①洋　②和　③中　（いやしのかじつ）	15
111	オークキング	26	弱点● 雷、闇 無効● 地	①洋　②中　③和　（オークキングソード）	17
112	オーバーヒート	26	弱点● 打撃 無効● 全魔法	①洋　②和　③中　（ゴールデンアックス）	11
113	バキューム	26	弱点● ― 無効● 闇、呪	①和　②洋　③中　（マジックスナッチャー）	17
114	スラッシュ	26	弱点● ― 無効● 呪	①中　②和　③洋　（かぜのたね）	15

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
115	マーマンロード	26	弱点● 炎、呪 無効● —	①和 ②中 ③洋 （スノーマン）	11
116	クリスタル	26	弱点● 打撃 無効● 全魔法	①洋 ②和 ③中 （せいなるみず）	17
117	リッカー	26	弱点● — 無効● 炎、氷	①和 ②洋 ③中 （まわし）	16
118	カックテス	26	弱点● — 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （いやしのえだ）	10
119	ガウメイル	26	弱点● 聖、呪 無効● —	①和 ②中 ③洋 （ガウメイルのたて）	17
120	ポッポー	26	弱点● 呪 無効● —	①中 ②洋 ③和 （ちいさなたて）	1
121	ボムエッグ	26	弱点● — 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （ありがたいみず）	17
122	ワニチャンプ	27	弱点● 呪 無効● —	①中 ②洋 ③和 （まもりのしずく）	17
123	ダークロード	27	弱点● 氷、聖 無効● 風、呪	①洋 ②中 ③和 （だいせんぷう）	18
124	ミラクルドール	27	弱点● 聖 無効● 呪	①和 ②中 ③洋 （クールブルー）	18
125	すなのまじん	27	弱点● — 無効● 呪	①中 ②和 ③洋 （いやしのかじつ）	17
126	カメレオン	27	弱点● 全魔法 無効● —	①中 ②和 ③洋 （まほうのくびかざり）	16
127	シャウト	27	弱点● 炎、聖 無効● 地	①中 ②和 ③洋 （ありがたいみず）	17
128	ナメクイ	27	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②和 ③中 （フラッシュコンボ）	17
129	せんとうばち	27	弱点● 呪 無効● 地	①中 ②和 ③洋 （いのちのしずく）	17
130	レッドマンティス	28	弱点● 炎、地 無効● 呪	①和 ②洋 ③中 （かぜのたね）	18
131	ボヨーン	28	弱点● — 無効● 闇、地	①中 ②洋 ③和 （いやしのえだ）	18
132	あくまのはな	28	弱点● 炎、聖 無効● 氷、呪	①洋 ②和 ③中 （ダークシング）	18
133	ケルベロス	28	弱点● — 無効● 呪	①洋 ②和 ③中 （フレイムフィールド）	12

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
134	ベンピー	28	弱点● 炎、呪 無効● 氷	①洋 ②和 ③中 （すくいのあめ）	19
135	ノフノフ	28	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②中 ③和 （いやしのえだ）	17
136	とつげきどり	29	弱点● 呪 無効● 風	①中 ②和 ③洋 （フラッシュコンボ）	18
137	シャドウマル	29	弱点● 氷、風 無効● 呪	①和 ②中 ③洋 （ふところがたな）	11
138	バックン	29	弱点● 呪 無効● —	①中 ②和 ③洋 （せつやくのたて）	18
139	じごくのピエロ	29	弱点● 炎、聖 無効● 呪	①和 ②中 ③洋 （いやしのかじつ）	18
140	ひかりくらげ	29	弱点● 炎、聖 無効● 雷、地	①和 ②洋 ③中 （ありがたいみず）	18
141	キャタピラー	29	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②中 ③和 （いやしのえだ）	19
142	コロボックル	29	弱点● 全魔法 無効● —	①洋 ②和 ③中 （きせきのバッチ）	18
143	ゴルゴン	29	弱点● — 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （フレイムバースト）	16
144	キャットバード	29	弱点● 呪 無効● 地	①中 ②洋 ③和 （まほうのゆびわ）	19
145	スパッグ	29	弱点● — 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （まもりのしずく）	19
146	ロボハタモト	30	弱点● 雷 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （ブラックナイト）	11
147	メイジビースト	30	弱点● — 無効● 地、呪	①洋 ②中 ③和 （フォーリンロック）	19
148	レッサーデーモン	30	弱点● 氷、雷 無効● 炎、風	①洋 ②中 ③和 （ショックウェイブ）	18
149	キラークラウン	30	弱点● 聖 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （ありがたいみず）	19
150	キャンドラー	30	弱点● 氷、聖 無効● 炎、呪	①中 ②洋 ③和 （メテオボム）	19
151	メデューサ	30	弱点● 炎、聖 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （りゅうのたましい）	19
152	ソードデーモン	31	弱点● 氷、聖 無効● 炎、雷	①洋 ②和 ③中 （かみなりのたね）	19

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
153	ダークホース	32	弱点● 聖 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （アタックレイズ）	3
154	リーチ	32	弱点● 呪 無効● —	①和 ②洋 ③中 （かぜのネックレス）	16
155	ソウルラバ	32	弱点● — 無効● 炎、呪	①洋 ②和 ③中 （クラッシュプレート）	18
156	ハイランナー	33	弱点● 呪 無効● —	①和 ②中 ③洋 （TPかいふくざい）	20
157	ニードラー	33	弱点● 呪 無効● —	①和 ②洋 ③中 （はりねずみのマント）	20
158	かまいたち	33	弱点● — 無効● 呪	①洋 ②和 ③中 （ねらいうち）	20
159	とつげきうし	33	弱点● 闇、呪 無効● —	①和 ②洋 ③中 （アキレウスのよろい）	20
160	ビームヘッド	33	弱点● 呪 無効● 氷	①和 ②洋 ③中 （ありがたいみず）	20
161	かいりきグマ	33	弱点● 全魔法 無効● —	①和 ②洋 ③中 （ばくれつけん）	20
162	ガーピー	33	弱点● 炎、聖 無効● 地	①中 ②洋 ③和 （エクソサイジング）	20
163	オークファイター	34	弱点● 風、聖 無効● —	①中 ②和 ③洋 （きあいため）	21
164	マーマングレート	35	弱点● 炎、雷 無効● 氷	①中 ②洋 ③和 （スノーブリザード）	20
165	ピラニアン	36	弱点● 炎、雷 無効● 氷、地	①和 ②洋 ③中 （いのちのしずく）	20
166	ひとくいガニ	36	弱点● 雷、呪 無効● 氷	①和 ②中 ③洋 （いやしのかじつ）	20
167	シーデーモン	36	弱点● 雷 無効● 氷、呪	①和 ②洋 ③中 （ダークライト）	20
168	ヘッジホッグボム	36	弱点● 呪 無効● —	①和 ②洋 ③中 （いやしのかじつ）	24
169	ヘルマスター	36	弱点● 聖 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 （ヒールウォーター）	24
170	スピンウィング	36	弱点● 雷、聖 無効● 地	①中 ②洋 ③和 （だいせんぷう）	24
171	ベラベラ	36	弱点● 呪 無効● 地	①洋 ②中 ③和 （ありがたいみず）	24

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定（おわびアイテム）	場所
172	リトルライダー	36	弱点● 聖、呪 無効● —	①和 ②洋 ③中 （パワースラッシュ）	24
173	フィーンド	37	弱点● 呪 無効● —	①中 ②和 ③洋 （ダークアーチェリー）	10
174	ノイズン	37	弱点● — 無効● 呪	①和 ②洋 ③中 （だいちのワッペン）	24
175	ベアハング	37	弱点● 炎、呪 無効● —	①中 ②洋 ③和 （ばくれつけん）	24
176	アブアブ	37	弱点● 炎、聖 無効● 地	①和 ②洋 ③中 （まりょくのしずく）	24
177	イリック	37	弱点● 雷、聖 無効● —	①和 ②洋 ③中 （ダウンディフェンス）	24
178	バスターゴーレム	38	弱点● — 無効● 呪	①和 ②洋 ③中 （ゴールデンハンマー）	20
179	モンスーン	38	弱点● 聖 無効● 呪	①洋 ②和 ③中 （ハリケーン）	24
180	ジェネレーター	38	弱点● 打撃 無効● 全魔法	①和 ②洋 ③中 （せいなるみず）	24
181	サイコロン	38	弱点● — 無効● 呪	①和 ②洋 ③中 （TPかいふくざい）	25
182	シームーン	38	弱点● 呪 無効● 地	①和 ②洋 ③中 （ありがたいみず）	24
183	ビッグバウ	38	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②和 ③中 （ちからのしずく）	24
184	バトルシューター	38	弱点● 聖、呪 無効● —	①中 ②和 ③洋 （パワーボウ）	24
185	ポイズンソウル	38	弱点● — 無効● 炎、呪	①和 ②中 ③洋 （アースクエイク）	13
186	カロン	39	弱点● 風、地 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 （こおりのネックレス）	24
187	スプラッター	40	弱点● 炎、聖 無効● 呪	①和 ②中 ③洋 （かぜのたね）	24
188	デーモンロード	40	弱点● — 無効● 地、呪	①和 ②洋 ③中 （ほのおのおまもり）	24
189	キングタートル	40	弱点● 炎、聖 無効● 氷	①和 ②洋 ③中 （かめのこうら）	25
190	レジェンドシーブ	40	弱点● 全魔法 無効● —	①和 ②洋 ③中 （ビースリーブ）	24

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定(おわびアイテム)	場所
191	ゆみとり	40	弱点● 呪 無効● 氷	①和 ②洋 ③中 (シークボウ)	25

No.	Monster Name	LV	弱点／無効	グルメパレス判定(おわびアイテム)	場所
192	ガードビースト	40	弱点● — 無効● 呪	①中 ②洋 ③和 (くさったかじつ)	25
193	ひだるま	40	弱点● 氷、呪 無効● 炎	①中 ②洋 ③和 (ちからのしずく)	7
194	アイスマン	40	弱点● 炎、聖 無効● 氷、呪	①洋 ②和 ③中 (だいちのたね)	24
195	タイニードローン	1	弱点● 呪 無効● —	①洋 ②中 ③和 (いやしのえだ)	22
196	ヤングカマキリ	2	弱点● 雷、呪 無効● —	①洋 ②中 ③和 (すばやさのしずく)	21
197	チビートル	3	弱点● 炎、氷 無効● —	①中 ②和 ③洋 (まもりのしずく)	21
198	こひつじ	3	弱点● 全魔法 無効● —	①洋 ②和 ③中 (どうちゅうあんぜん)	22
199	チビリングデッド	4	弱点● 風、聖 無効● 闇、呪	①中 ②和 ③洋 (くさったかじつ)	22
200	リトルオーク	5	弱点● 炎、聖 無効● 地	①和 ②中 ③洋 (きあいため)	21
201	てんしのドローン	37	弱点● 全魔法 無効● —	①洋 ②和 ③中 (てんしのおまもり)	23
202	マザードローン	35	弱点● — 無効● 呪	①洋 ②中 ③和 (ティアソード)	23

Monster data file

Q&A モンスター編

Q モンスターを倒すと、たまにモンスター図鑑に載っていないアイテムを落とすことがあるんだけど？

モンスターが落とすアイテムは、モンスター図鑑に載る2種類だけでなく、それにプラスして2種類、つまり計4種類のアイテムが設定されている。

モンスターが落とすアイテムにはそれぞれ出現率があるのだが、図鑑に載らないアイテムだから出現率が低く設定されているということはない。だから、図鑑に載っていないアイテムばかりが出現することもありえるのだ。

また、本書にもこれらのデータは載せていない。なぜなら、そこにレアアイテムは存在しないからだ。アイテムの入手法は、アイテム帳(P175～203)に記載されており、そこではもっとも高い確率でそのアイテムを入手できる方法を載せている。

A

アイテム帳に記載される全500種のアイテムをすべて集める。この作業を効率よく行うために、そのアイテムがどこで、どうすれば入手できるのかをアイコンでまとめている。また、夢の王家の洞窟（夢幻城攻略後）では入手できないアイテムもひとめでわかるようにしている。

アイテム帳の見方

アイテムナンバー
ゲーム内に登場するアイテム帳の番号と対応している。"けん"や"おの"などの武器は攻撃力、"よろい"や"たて"などの防具は防御力の数値が低いものから順に並べている。

アイテム名
アイテムの名称。

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	84	クリア後
1	でんせつのけん+0	あやかしの洞窟で入手。鉱石があると鍛冶屋で鍛えることができ、1回につき攻撃力が10上がる。	タカラ	▣	

入手場所・装備効果や特徴
入手場所を記載。またそのアイテムを使用、あるいは装備した場合の効果も解説している。なお、まほうしょ（魔法）とひでんしょ（必殺技）については、以降のページ（魔法データP206、必殺技データP214）にて、さらに詳しく解説している。

捜索アイコンと掲載ページ
どこで、どうすれば入手できるかを5種類のアイコンで表記し、その詳細や場所が載っているページもアイコンの上に記載している。各アイコンの内容は、下記の「捜索アイコンの見方」にて把握してほしい。

エンディング以降は入手できないアイテム
ほとんどのアイテムはエンディング後に侵入可能となる夢の王家の洞窟で入手できるが、そこでは入手できないアイテムもいくつか存在する。そんなアイテムには×を付けているので、夢幻城クリア前に入手してほしい。

捜索アイコンの見方

アイコン	名称	説明
町	町アイコン	町や村にあるショップで売られていることを表す。
宝箱	宝箱アイコン	夢幻フィールドや町にある宝箱から入手できることを表す。
モンスター	モンスターアイコン	戦闘後にモンスターから獲得できる可能性があることを表す。
初期装備	初期装備アイコン	傭兵になるキャラクターが最初から装備していることを表す。
EV	イベントアイコン	イベントで入手できることを表す。レアアイテムであることが多い。
宝箱アイコンに関する注意		宝箱には、中身が固定のものと不定のものがある。中身不定の宝箱（本書ではランダム宝箱と記載）には「アイテムナンバーの何番から何番が出る」という設定があるので、マップページ（P66～P159）の補足を参考にしてほしい。

Item Category

けん（剣） Total：61Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
1	でんせつのけん+0	あやかしの洞窟で入手。鉱石があると鍛冶屋で鍛えることができ、1回につき攻撃力が10上がる。	84	宝箱	
2	へいしのけん	ドンとゴンの初期装備。攻撃力6。過去の城下町で買える。	137 147	町 初期装備	
3	どうのけん	攻撃力は最弱クラスの8。過去の城下町で買える。	137	町	
4	りゅうのけん	ピエトロの初期装備。前作のようにレベルアップすることはない。	66	初期装備	
5	ライトブロンズソード	城下町で売られている唯一の武器。王家の洞窟で入手できるので買う必要はない。	68 72	町 宝箱	
6	おっとりがたな	コロモックの宝箱で入手できる。攻撃力15だが、装備すると素早さが50下がる。	92	宝箱	×
7	ししのけん	パウロの初期装備。装備すると炎属性が25上がる。	147	初期装備	
8	てつのけん	ガミガミデパートで売られている。	76	町	
9	ロングソード	ロボサムライを倒すと入手できることがある。	163	モンスター	
10	はがねのけん	ボボロ草原の宝箱から入手できるが、看板に書いてあるほどの攻撃力はない。のちに、城下町で売られる。	68 80	町 宝箱	
11	ライトシルバーソード	トンクウタイガーで売られている。	82	町	
12	とうぞくのたんとう	デスサイズを倒すと入手できる。装備すると素早さが30上がる。	163	モンスター	
13	ようへいのつるぎ	トンクウタイガーで売られている。	82	町	
14	ねむりのけん	ウッキイを倒すと入手できる。攻撃対象にヒットするとまれに眠り状態にすることもある。	164	モンスター	
15	もうこのけん	トンクウのかけ落ちイベントをクリアすると、タイガーデパートの社長からもらえる。	82	EV	×
16	つわもののつるぎ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	84	宝箱	
17	ポイズンソード	がいこつへいを倒すと入手できる。攻撃対象を毒状態にする。	165	モンスター	
18	カタナ	ボボロ草原で入手できる。	80	宝箱	×

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
19	スタナーソード	コロモックで買うことができる。敵をマヒ状態にすることがある	92 94	
20	くない	クックルーを倒すと入手できる。	167	
21	しろがねのけん	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	84	
22	ちからのつるぎ	ピラミッドで入手できる。敵を斬るとまれに装備者のHPが回復する。	96	
23	おさるのつるぎ	ミーシャ専用。ウッキイロードを倒すと入手できる。	167	
24	とつげきけん	イビルナイトを倒すと入手できる。装備すると運が50上がる。	165	
25	チタニウムソード	ガバスで買うことができる。	108	
26	きんいろのけん	ガバスで大富豪のインチキがバレたあと、ルースからもらえる。	174	×
27	てんくうのつるぎ	ポリスの初期装備。ポリス専用武器。	66	
28	サンダーソード	幽霊城で入手できる。装備すると雷属性が30上がり、雷属性のダメージが追加される。	114	
29	わかおくさまのたんとう	ユキの初期装備。ユキ専用武器。	118	
30	オークキングソード	オークキングを倒すと入手できる。	168	
31	ブラックナイト	ロボハタモトを倒すと入手できる。	170	
32	イフリートソード	灼熱洞穴で入手できる。装備すると炎属性が30上がり、炎属性のダメージが追加される。	88	
33	アイスソード	大氷穴で入手できる。装備すると氷属性が30上がり、氷属性のダメージが追加される。	104	
34	ふところがたな	シャドウマルを倒すと入手できる。	170	
35	クランキーソード	黄金と死の迷宮で入手できる。装備者を混乱させることがある。	120	
36	グラディウス	コロモック(LV2)で買うことができる。	92	
37	バスターソード	天空城の宝箱から入手できる。	128	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
38	スミスひぞうのつるぎ	ガバスにいるハンスに鳥かごを渡してから、トンクウの鍛冶屋に行くと、お礼としてもらえる。	82	EV	×
39	ムサシのにんとう	ムサシの初期装備。	132	初期装備	
40	ソードオブマジック	傭兵銀行の預け金額を444,000にするともらえる。	36	EV	
41	こうきゅうわきざし	天空城で入手できる。	128	宝箱	
42	ホワイトソード	失われた町のハンスが売っている。	135 132	町 宝箱	
43	あやかしのつるぎ	失われた町のハンスが売っている。	84 135	宝箱 町	
44	ティアソード	迷いの森の宝箱から入手できる。	69	宝箱	
45	ラッキーソード	トンクウタイガー(LV2)で買うことができる。運が50上がる。	82	町	
46	ようとうクニミツ	あやかしの洞窟で入手できる。装備すると移動力以外の能力値がすべて10下がる。	84	宝箱	
47	せいぎのつるぎ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。装備すると聖属性が30上がる。	80	宝箱	
48	びぜんオサフネ	天空城の宝箱から入手できる。	128	宝箱	
49	ジェネラルソード	夢幻城の宝箱から入手できる。	140	宝箱	×
50	ソードオブガッツ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	80	宝箱	
51	フェイタルソード	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。装備すると素早さが25上がる。	80	宝箱	
52	おうじのけん	西の山脈で入手できる。	74	宝箱	×
53	ソードオブマッドネス	夢の王家の洞窟で入手できる。攻撃時に装備者のHPを減らしてしまうことがある。	147	宝箱	
54	ソードオブインフェルノ	夢の王家の洞窟で入手できる。攻撃対象を混乱させることがある。	147	宝箱	
55	グラディウス+9	夢の王家の洞窟で入手できる。傭兵銀行の預け金額を333,000にするともらえる。	147 36	宝箱 EV	
56	まじんのつるぎ	ランダム宝箱から入手。レバルドとダイソンが装備できる。	102	宝箱	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
57	じゃしんのつるぎ	装備すると移動力以外の能力値が25下がる。	102	
58	はじゃのけん	とことん鍛えたでんせつのけんを除くとピエトロの最強武器。	102	
59	ようとうムラマサ	夢の王宮の洞窟で入手できる。攻撃力145。	147	
60	ギガントソード	装備すると素早さが50下がる。	102	
61	はめつのつるぎ	攻撃力160。装備すると防御力が200下がる。	147	

Item Category

おの(斧) Total:21Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	でんせつのおの+0	ガミガミダンジョンで入手できる。鉱石を鍛冶屋に渡すと鍛えてくれ、1回につき攻撃力が10上がる。	77	
2	はこぼれしたおの	黄金と死の迷宮で入手できる。攻撃力8。	120	
3	きこりのおの	ダイソンの初期装備。	70	
4	コンパクトアックス	ガミガミデパートで買うことができる。	76 74	
5	どうのおの	城下町(LV2)で買える。ガミガミダンジョンでも入手できる。	68 77	
6	てつのおの	城下町(LV2)で斧を買うなら、どうのおのよりこちらを選びたい。	68	
7	はがねのおの	灼熱洞穴で入手できる。	88	
8	バトルアックス	コロモックで買うことができる。	92	
9	シルバーアックス	ガバスで買うことができる。	108	
10	ダイソンアックス	黄金と死の迷宮で入手できる。ダイソン専用。	120	×
11	ゴールデンアックス	黄金と死の迷宮で入手できる。	120	
12	ボルケイノアックス	コロモック(LV2)で買える。炎属性のダメージが追加される。	92	
13	ちぬられたおの	天空城で入手できる。装備すると運が10、素早さが25下がる。	128	

No.	Item Name	入手場所・特徴	入手	P	クリア後
14	アックスオブパワー	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	宝箱	88	
15	モータルアックス	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	宝箱	88	
16	まっぷたつのおの	トンクウタイガー(LV2)で買える。装備すると運が50上がる。	町	82	
17	ひぞうのおの	鍛冶屋のハンスにかじやのハンマーを渡すとお礼にもらえる。攻撃力100。命中率は低い。	EV	135	×
18	きょじんのおの	夢幻城で入手できる。	宝箱	140	
19	あくまのおの	夢の王家の洞窟で入手できる。	宝箱	147	
20	メガトンアックス	夢の王家の洞窟で入手できる。攻撃力130、移動力が1下がる。	宝箱	147	
21	ギークアックス	夢の王家の洞窟で入手できる。攻撃力145、素早さが20下がる。	宝箱	147	

Item Category

ハンマー(槌) Total:21Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	入手	P	クリア後
1	でんせつのハンマー+0	カラカラ草原で入手できる。鉱石を鍛冶屋に渡すと鍛えてくれる。1回につき攻撃力が10上がる。	宝箱	102	
2	トンカチ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	宝箱	94	
3	おおきなかけや	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	宝箱	94	
4	カッパーハンマー	ザッパの初期装備。	初期装備	92	
5	いかりのこづち	カラカラ砂漠で入手できる。装備すると闇属性が25上がる。	宝箱	94	
6	ダークハンマー	大氷穴で入手できる。装備すると素早さが5下がるが、闇属性が30、呪属性が20上がる。	宝箱	104	
7	ザッパのハンマー	ザッパのみ装備できる。	宝箱	88	×
8	いねむりトンカチ	フラスターを倒すと入手できる。攻撃対象を眠らせることがある。	モンスター	167	
9	スラッシュハンマー	ガバスで買うことができる。装備すると素早さが5下がる。	町	108	
10	かじやのハンマー	失われた町でハンスに会い、その後鍛冶屋のスミスからもらえる。	EV	82	×

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
11	いのちのこづち	黄金と死の迷宮で入手できる。攻撃時に装備者のHPを回復することがある。	120	
12	スレッジハンマー	コロモック(LV2)で買える。装備すると素早さが10上がる。	92 120	
13	まじんのこづち	失われた町で買うことができる。装備すると魔力が15、闇と呪以外の属性が10上がる。	135	
14	メタルハンマー	トンクウタイガー(LV2)で買うことができる。	82	
15	メガトンハンマー	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。装備すると素早さが20下がる。	147	
16	ドラゴンハンマー	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	147	
17	ハンマーオブパワー	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	147	
18	ビッグプレス	ランダム宝箱から入手。ザッパ専用。装備すると移動力が1下がる。	147	
19	かみのこづち	ランダム宝箱から入手。装備すると闇、呪以外の属性が25上がる。	147	
20	せいなるトンカチ	攻撃力140。装備すると魔力が10、聖属性が25上がる。	147	
21	のろいのこづち	ナイトウォーカーを倒すと入手できる。攻撃力200。ところが防御力は250、運と素早さは200下がる。	166	

Item Category

つえ（杖） Total:20Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	ギルタのつえ	黄金と死の迷宮で入手できる。誰も装備することのできない杖。イビルフェイスを倒すと入手できる。	120 164	
2	きのつえ	過去の城下町でしか売られていない。	137	
3	かしのつえ	メルの初期装備。	68 68	
4	としよりのつえ	ドグマの初期装備。	82	
5	まどうしのつえ	ガミガミデパートで買うことができる。装備すると魔力が15上がる。	76 77	
6	メイス	城下町で買うことができる。	68	
7	まもののつえ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。攻撃対象のHPを回復してしまう。	84	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
8	まふうじのつえ	トンクウタイガーで買える。攻撃対象を沈黙させることがある。	82	町	
9	モーニングスター	コロモックで買うことができる。	92	町	
10	ふたごのつえ	クルトとミルトの初期装備。	87	初期装備	
11	ようせいのつえ	ガバスで買うことができる。装備すると魔法防御力が10上がる。	108	町	
12	いなずまのつえ	ガバス(LV2)で買うことができる。雷属性が20上がり、雷属性のダメージが追加される。	108 112	町 宝箱	
13	ロッドオブライフ	装備すると魔力が30、魔法防御力が15上がる。味方を叩くとHPを回復することができる。	120	宝箱	
14	ライジングサン	コロモック(LV2)で買うことができる。	92	町	
15	スナッチロッド	装備すると魔力、魔法防御力、全魔法属性が15上がる。攻撃対象のMPを吸収することがある。	120	宝箱	
16	だいちのつえ	装備すると地属性が20上がり、地属性のダメージが追加される。	82	町	
17	おおきなコンパス	天空城で入手でき、装備すると素早さが30下がる。	128	宝箱	
18	クリスタルロッド	灼熱洞穴の宝箱から入手できる。	88	宝箱	
19	ウィザードスタッフ	ボボロ草原の宝箱から入手できる。	80	宝箱	
20	フォルスタッフ	あやかしの洞窟の宝箱から入手できる。	84	宝箱	

Item Category

ヤリ(槍) Total:22Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
1	でんせつのやり+0	ピラミッドで入手できる。鉱石を鍛冶屋に渡すと鍛えてくれる。1回につき攻撃力が10上がる。	96	宝箱	
2	きのやり	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	94	宝箱	
3	へいしのやり	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	94	宝箱	
4	てつのやり	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	94	宝箱	
5	なぎなた	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	94	宝箱	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
6	はがねのやり	レバルドの初期装備。	82	
7	ジャベリン	あやかしの洞窟で入手できる。	84	
8	トライデント	コロモックで入手できる。	92	
9	ユニコーンのつの	カラカラ砂漠の宝箱か、バーニングホースを倒すと入手できる。	94 162	
10	カースドスピア	キングゾンビを倒すと入手できる。素早さが30、運が50下がる。	162	
11	ドラゴンランス	幽霊城で入手できる。炎属性のダメージが追加される。	112	
12	フンババスピア	タモタモ専用。装備するとすべての属性が10上がる。	108	
13	おもいやり	ガバス(LV2)で買うことができる。クリティカルが絶対に出ない。	108 118	
14	ニードルランス	黄金と死の迷宮で入手できる。	120	
15	レバルドのやり	レバルド専用。	120	
16	ホーリーランス	コロモック(LV2)で入手できる。	92	
17	パワーランス	石畳の迷宮で入手できる。	132	
18	まどうしのやり	タモタモの初期装備。	147	
19	あかえのやり	トンクウタイガー(LV2)で買うことができる。	82	
20	デビルズスピア	夢の王家の洞窟で入手できる。装備すると呪属性が50上がる。攻撃対象をマヒさせる。	147	
21	ダークスピア	ランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。装備すると闇、呪属性が10上がる。	147	
22	ゴッヅランス	レバルド専用。攻撃力130。装備すると素早さが20下がる。	147	

Item Category

ゆみや（弓矢） Total:24Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	でんせつのゆみ+0	ポポロ草原地下で入手できる。鉱石を鍛冶屋に渡すと鍛えることができ、1回で攻撃力が10上がる。	80	

町…町、宝箱…宝箱、モンスター…モンスター、初期装備…初期装備、EV…イベント

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
2	かりゅうどのゆみ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	94	宝箱	
3	ショートボウ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	94	宝箱	
4	ロングボウ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	94	宝箱	
5	はがねのゆみ	ロビンの初期装備。城下町(LV2)で買うこともできる。	68 76	町 初期装備	
6	ブロンズボウ	トンクウタイガーで買うことができる。	82 82	宝箱 町	
7	とうぞくのゆみ	コロモックで入手。素早さが上がる。	92	町	
8	ようせいのゆみ	コロモックで買うことができる。	92	町	
9	キューピッドのゆみ	ラウラ専用。	120	宝箱	×
10	こおりのゆみ	装備すると氷属性が20上がる。氷属性のダメージが追加される。	96	宝箱	
11	コンパクトボウ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	96	宝箱	
12	さみだれのゆみ	ラウラの初期装備。大氷穴でも入手できる。	104 108	宝箱 初期装備	
13	シルバーボウ	ガバスで買うことができる。	108	町	
14	はやぶさのゆみ	ロビン専用。矢を2本連続して放つことがある。	110	宝箱	×
15	ほのおのゆみ	装備すると炎属性が20上がる。炎属性のダメージが追加される。	108 112	町 宝箱	
16	ぐしゃのゆみ	狙った場所に矢が飛んでいかない。でたらめに矢を放つ弓。	120	宝箱	
17	かぜのゆみ	装備すると風属性が20上がる。風属性のダメージが追加される。	120	宝箱	
18	ダークアーチェリー	装備すると闇属性が20上がる。闇属性のダメージが追加される。	92	町	
19	アマゾンのゆみ	ラウラ専用。トンクウタイガー(LV2)で買うことができる。	82	町	×
20	パワーボウ	バトルシューターを倒すと入手できる。	172	モンスター	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
21	てんしのゆみ	天空城で入手できる。攻撃力100。	128	
22	シークボウ	夢の王家の洞窟で入手できる。攻撃力110。	147	
23	バスターアーチェリー	夢の王家の洞窟で入手できる。攻撃力120。	147	
24	デストラクションボウ	夢の王家の洞窟で入手できる。攻撃力140。	147	

Item Category

グローブ（手袋） Total:14Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	ロクブテ	灼熱洞穴で入手できる。ごくまれに6連続の攻撃を繰り出す。	88	
2	ナックルボマー	ミーシャの初期装備。コロモックで買うこともできる。	92 82	
3	ポイズンアーム	ピラミッドで入手できる。攻撃対象を毒状態にすることがある。	96	
4	ベアクロー	ガパスで買うことができる。	108	
5	パワーグラブ	ガパス(LV2)で買うことができる。	108	
6	バスターアーム	黄金と死の迷宮で入手できる。	120	
7	パニックグラブ	ガミガミダンジョンで入手できる。攻撃対象を混乱させることがある。	77	
8	ドラゴンクロー	装備すると炎属性が20上がる。炎属性のダメージを追加する。	74	
9	アイスギア	装備すると氷属性が20上がる。氷属性のダメージを追加する。	137 74	
10	スタングラブ	ガミガミダンジョンで入手できる。攻撃対象をマヒさせることがある。	77	
11	アーマーグラブ	夢幻城で入手できる。	140	
12	ゴールドグラブ	灼熱洞穴で入手できる。	88	
13	グレートグラブ	夢の王家の洞窟で入手できる。	147	
14	ゴッドハンド	夢の王家の洞窟で入手できる。	147	

Item Category

よろい(鎧) Total:63Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
1	はめつのよろい	ボッポーを倒すと入手できる。防御力と素早さが70下がる。	169	モンスター	
2	のろいのよろい	ガウメイルを倒すと入手できる。防御力が50下がり、眠りや混乱の状態になってしまう。	169	モンスター	
3	きついスーツ	ムーンスターで入手できる。装備すると防御力が5下がる	136	宝箱	×
4	でんせつのよろい+0	幽霊城で入手できる。鉱石を鍛冶屋に渡すと鍛えてもらえ、攻撃力が10上がる。	112	宝箱	
5	まわし	リッカーを倒すと入手できる。攻撃力が30上がる。	169	モンスター	
6	ぬののふく	ムーンスターで入手できる。防御力5。	136	宝箱	
7	ピエトロのふく	ピエトロの初期装備。ピエトロ専用。防御力7。	68	初期装備	
8	かわのローブ	メルの初期装備。	68	初期装備	
9	なめしがわのよろい	ダイソンの初期装備。城下町で買うこともできる。	68 69 70	町 宝箱 初期装備	
10	ひつじのかわ	傭兵探索やランダム宝箱からしか入手できないレアアイテム。	96	宝箱	
11	みかわしかたびら	ガミガミデパートで買うことができる。回避率が上がる。	76	町	
12	ひかるふく	ガミガミデパートで買うことができる。	76 77	町 宝箱	
13	かりゅうどのふく	ロビンの初期装備。回避率が上がる。	76	初期装備	
14	ししのよろい	パウロの初期装備。魔法防御力が2、炎属性が20上がる。	141	初期装備	
15	としよりローブ	ドグマの初期装備。	82	初期装備	
16	パジャマ	トンクウタイガーで買うことができる。運が5上がる。	82	町	
17	じごくのドレス	デミを倒すと入手できる。女性キャラクター専用。運が30下がる。	167	モンスター	
18	タイガーメイル	レパルド、ミーシャの初期装備。	82 82	町 初期装備	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
19	マジックプロテクター	トンクウタイガーで買うことができる。魔法防御力が40上がる。	82	
20	どうのよろい	あやかしの洞窟で入手できる。	84	
21	きぬのローブ	コロモックで買うことができる。	92	
22	くさりかたびら	ザッパの初期装備。コロモックで買うこともできる。	92 92	
23	サイケデリックドレス	ピラミッドで入手できる。装備すると魔法防御力が25上がる。	96	
24	エプロン	女性キャラクター専用。防御力30。	92	
25	てつのよろい	ピラミッドで入手できる。	96	
26	プリンスメイル	大氷穴で入手できる。装備すると素早さが10上がる。ピエトロ、ポリス、パウロ用。	104	
27	しのびしょうぞく	ユキの初期装備。装備すると素早さが15上がる。回避率が上がる。	118	
28	ムサシのはだぎ	ムサシ専用。死者の国館にいるムサシに話しかけると入手できる。	110	×
29	はりねずみのマント	大氷穴で入手できる。運が20上がる。物理攻撃によるダメージの約20パーセントを弾き返す。	104 171	
30	ライトメイル	ラウラの初期装備。ガバス(LV2)で買うこともできる。	108 108	
31	あやかしのローブ	クルト、ミルトの初期装備。ガバスで買うこともできる。	108 87	
32	きんいろのよろい	ガバスの大雪豪邸でルースに話しかけるともらえる。	108	×
33	ユキのゆかた	ユキ専用。装備すると素早さが10上がる。	110	×
34	アイアンアーマー	幽霊城で入手できる。防御力46。貴重になっただけで防御力アップ。ブラックボーンを倒すと入手できる。	112 167	
35	むらさきしょうぞく	ムサシの初期装備。装備すると素早さが20、移動力が1上がる。	132	
36	はがねのよろい	ガバス(LV2)で買える。黄金と死の迷宮でも入手できる。よろいがめを倒すと入手できる。	108 120 167	
37	クランキーメイル	黄金と死の迷宮で入手できる。物理攻撃を受けると装備者が混乱してしまうことがある。	120	

[町]…町、[宝箱]…宝箱、[モンスター]…モンスター、[初期装備]…初期装備、[EV]…イベント

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
38	ドラゴンメイル	黄金と死の迷宮で入手できる。装備すると炎属性が20上がる。	120	宝箱	
39	きりのローブ	黄金と死の迷宮で入手できる。回避率が上がる。	120	宝箱	
40	ちまみれメイル	魔力、魔法防御力、素早さが30下がる。混乱してしまうこともある。	120	宝箱	
41	ニンジャスーツ	ユキ、ムサシ用。黄金と死の迷宮で入手できる。	120	宝箱	
42	ウインドブレーカー	灼熱洞穴で入手できる。装備すると風属性が30上がる。	88	宝箱	
43	むげんのマント	コロモック(LV2)で買うことができる。装備すると魔法防御力が30上がる。	92	町	
44	チタンメイル	コロモック(LV2)で買うことができる。装備すると素早さが10、風属性が15上がる。	92	町	
45	けんじゃのふく	天空城で入手できる。装備すると魔力、魔法防御力が30上がる。	128	宝箱	
46	シルバーメイル	失われた町のハンスから買える。防御力88。	135	町	
47	ぬけにんしょうぞく	ユキ、ムサシ用。石畳の迷宮で入手できる。素早さが30上がり、回避率も上がる。	132	宝箱	
48	せいようかっちゅう	トンクウタイガー(LV2)で入手できる。	82	町	
49	レンジャースーツ	トンクウタイガー(LV2)で入手できる。素早さ、風属性が20上がる。回避率も上がる。	82	町	
50	きぐるみスーツ	ミーシャ専用。攻撃力が30下がる。回避率は上がる。	84	宝箱	
51	かがみのころも	魔力が70、魔法防御力が160上がる。物理攻撃を受けると、約20パーセントのダメージを弾き返す。	135	町	
52	グレートアーマー	傭兵銀行で預け金額が200,000を越えるともらえる。	140 36	宝箱 EV	
53	けがわのコート	女性用。トンクウタイガー(LV2)で買うことができる。	82	町	
54	せいれいのころも	タモタモの初期装備。魔力と魔法防御力が40、全属性が15上がる。回避率も上がる。	140 147	宝箱 初期装備	
55	アキレウスのよろい	ランダム宝箱から入手。装備すると炎属性が60上がる。	147	宝箱	
56	はなよめいしょう	ユキ専用。夢の王国の洞窟で入手できる。装備すると運、聖属性が15上がる。	147	宝箱	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
57	おかしらしょうぞく	ムサシ専用。素早さが15、運が20上がる。回避率も上がる。	147	
58	マントオブマジック	夢の王家の洞窟で入手。魔力が15、魔法防御力が60上がる。	147	
59	アイスメイル	傭兵銀行で預け金額が220,000を越えるともらえる。	38	
60	はじゃのよろい	夢の王家の洞窟で入手できる。防御力103。	147	
61	サラマンダメイル	夢の王家の洞窟で入手できる。装備すると炎属性が50上がる。	147	
62	さいごのよろい	ランダム宝箱から入手。防御力115。	147	
63	いしのよろい	ランダム宝箱から入手。防御力120。各能力が極端に下がり、必殺技も使えなくなってしまう。	147	

Item Category

たて（盾） Total:34Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	でんせつのたて+0	長寿の大木で入手できる。鍛冶屋で鍛えると防御力が10上がる。	116	
2	ちいさなたて	ピエトロの初期装備。	66	
3	かわのたて	ダイソンの初期装備。城下町で買うこともできる。	68 72 70	
4	かしのたて	メルの初期装備。	68	
5	ししのたて	パウロの初期装備。装備すると魔法防御力が10上がる。	146	
6	へいしのたて	ドンとゴンの初期装備。	76 77 147	
7	ようへいのたて	ミーシャの初期装備。	80 82	
8	とうぞくのたて	ロビンの初期装備。装備すると素早さが10上がる。	82 76	
9	てつのたて	レパルドの初期装備。	82 82	
10	かめのこうら	ドグマの初期装備。	84 82	
11	はがねのたて	コロモックで買うことができる。	92	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
12	ふたごのたて	ウルト、ミルトの初期装備。装備すると魔法防御力が5上がる。	87	初期装備	
13	まどうしのたて	装備すると魔法防御力が15上がる。	92	町	
14	ふみんのたて	ザッパの初期装備。装備すると戦闘中に眠らなくなる。	80 92	宝箱 初期装備	
15	ニンジャのたて	ユキの初期装備。	118	初期装備	
16	マジシャンズシールド	ガバスで買うことができる。装備すると魔力が10、魔法防御力が20上がり、素早さは5下がる。	108	町	
17	シルバーシールド	ラウラの初期装備。	108 108	町 初期装備	
18	パワーシールド	ガバスで買うことができる。	108	町	
19	きんいろのたて	ガバスで大富豪のインチキがバレたあとルースにもらえる。	108	EV	×
20	ダークプロテクト	タモタモの初期装備。魔法防御力が25、闇と呪属性が30上がる。	108 110 147	町 宝箱 初期装備	
21	ファイヤーシールド	奇妙な遺跡で入手できる。魔法防御力25、炎属性が30上がる。	118	宝箱	
22	せつやくのたて	天空城で入手できる。すべての魔法の消費MPが2減る。	128	宝箱	
23	ろうひのたて	黄金と死の迷宮で入手。すべての魔法の消費MPが2増える。	120	宝箱	
24	ガウメイルのたて	ガウメイルを倒すと入手。魔力が5、魔法防御力が10上がる。	169	モンスター	
25	ムサシのたて	ムサシの初期装備。装備すると運が15上がる。	132	初期装備	
26	チタンシールド	コロモック(LV2)で買うことができる。	92	町	
27	かがみのたて	コロモック(LV2)で買える。物理攻撃を受けると約20パーセントのダメージを相手に弾き返す。	92	町	
28	ダイヤシールド	トンクウタイガー(LV2)で入手できる。	82 104	町 宝箱	
29	きせきのたて	トンクウタイガー(LV2)で入手できる。攻撃回避率が上がる。	82	町	
30	ゴルゴンヘッド	夢の王国の洞窟で入手できる。物理攻撃を受けると、約20パーセントの確率で相手をマヒさせる。	147 36	宝箱 EV	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
31	つきのたて	夢幻城で入手できる。女性キャラクター専用で、装備すると魔法防御力が20上がる。	141	
32	たいようのたて	ランダム宝箱から入手。男性キャラクター専用で、装備すると魔法防御力が20上がる。	147	
33	デビルズシールド	ランダム宝箱から入手。攻撃力が10、魔力と魔法防御力が50、素早さと運が20、移動力が2下がる。	147	
34	タワーシールド	夢の王家の洞窟で入手できる。防御力60。	147	

Item Category

うでわ(腕輪) Total:7 Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	ガッツリスト	新ガミガミ魔王城で入手できる。装備すると攻撃力が3上がり、魔力と魔法防御力は15下がる。	76	
2	かしのうでわ	ピエトロの初期装備。タキネン村で買うこともできる。	70 66	
3	どうのうでわ	タキネン村で買うことができる。	70	
4	ひすいのうでわ	ドグマの初期装備。ガミガミデパートで買うこともできる。装備すると魔法防御力が10上がる。	76 82 82	
5	ぎんのうでわ	トンクウドラゴンで買うことができる。魔法防御力が20上がる。	82	
6	きんのうでわ	コロミックで買うことができる。装備すると魔法防御力が30上がる。回避率が上がる。	92 108	
7	イシスのうでわ	装備すると魔力と魔法防御力が30、運が10上がる。	92 EV	×

Item Category

ゆびわ(指輪) Total:13Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	しんじつのゆびわ	ガバスで大冒険ゼニコビッチに会うともらえる。	108 EV	×
2	すばやさのゆびわ	ラウラの初期装備。トンクウドラゴンで買うこともできる。装備すると素早さが15上がる。	82 74 108	
3	いかりのゆびわ	トンクウドラゴンで買うことができる。装備すると攻撃力が3上がる。	82	
4	きせきのゆびわ	トンクウドラゴンで買える。移動力以外の能力が2上がる。	82	
5	まほうのゆびわ	メルの初期装備。トンクウドラゴンで買うことができる。装備すると魔力が8、魔法防御力が5上がる。	82 68	
6	ラッキーリング	トンクウドラゴンで買うことができる。装備すると運が40上がる。	82	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
7	みかわしのゆびわ	トンクウドラゴンで買うことができる。回避率が上がる。	82 77	町 宝箱	
8	こんやくゆびわ	ユキの初期装備。装備すると素早さが15、運が30上がる。	118	初期装備	
9	ぐしゃのゆびわ	モノアイかデミを倒すと入手。移動力以外の能力が25下がる。	164	モンスター	
10	ひすいのゆびわ	トンクウドラゴンで買うことができる。装備すると防御力と魔法防御力が2上がる。	82	町	
11	スキップリング	キラークラウンを倒すと入手できる。装備すると移動力が2上がる。	170	モンスター	
12	はやぶさのゆびわ	死者の回廊で入手できる。装備すると素早さが40上がる。	110	宝箱	
13	かいごのゆびわ	トンクウで入手できる。装備すると防御力が1、魔力と魔法防御力が5、回属性が70上がる。	82 36	宝箱 イベント	

Item Category

ネックレス（首飾り） Total:8Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
1	ほのおのネックレス	エナジーソウルを倒すと入手できる。防御力が1、魔力が30、魔法防御力が15、炎属性が70上がる。	165	モンスター	
2	こおりのネックレス	カロンを倒すと入手できる。防御力が1、魔力が30、魔法防御力が15、氷属性が70上がる。	104 172	宝箱 モンスター	
3	かぜのネックレス	リーチを倒すと入手できる。防御力が1、魔力が30、魔法防御力が15、風属性が70上がる。	171	モンスター	
4	いかずちのネックレス	ガブリンを倒すと入手できる。防御力が1、魔力が30、魔法防御力が15、雷属性が70上がる。	167	モンスター	
5	せいなるネックレス	バルンフェアリーを倒すと入手できる。防御力が1、魔力が30、魔法防御力が15、聖属性が70上がる。	168	モンスター	
6	けんしんのネックレス	ムーンスターで入手できる。防御力が1、魔力が30、魔法防御力が15、補属性が70上がる。	136 87	宝箱 初期装備	
7	まほうのくびかざり	カメレオンを倒すと入手できる。防御力が2、魔力が30、魔法防御力15、闇と呪以外の属性が70上がる。	169	モンスター	
8	めがみのくびかざり	ガバスで入手できる。防御力が2、魔力が60、魔法防御力が60、闇と呪以外の属性が70上がる。	108	宝箱	

Item Category

ワッペン（勲章） Total:9Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
1	ほのおのワッペン	灼熱洞穴で入手できる。炎属性が70、魔力が25上がる。	88	宝箱	
2	こおりのワッペン	大氷穴で入手できる。氷属性が70、魔力が25上がる。	104	宝箱	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
3	かぜのワッペン	ポポロ草原で入手できる。風属性が70、魔力が25上がる。	80 82	
4	いかずちのワッペン	デーモンロードを倒すと入手できる。雷属性が70、魔力が25上がる。	172	
5	せいなるワッペン	ウッキイロードを倒すと入手できる。聖属性が70、魔力が25上がる。	167 82	
6	だいちのワッペン	ノイズンを倒すと入手できる。地属性が70、魔力が25上がる。	172	
7	せいぎのバッチ	天空城で入手。闇と呪以外の属性が50上がり、魔力が25上がる。	128	
8	きせきのバッチ	トンクウドラゴンで買うことができる。闇と呪以外の属性が70上がり、魔力が40上がる。	82	
9	プリンスバッチ	王家の洞窟で入手できる。防御力、魔力、魔法防御力が3上がる。ピエトロ、パウロ、ポリス用。	72	×

Item Category

おまもり(護符) Total:9Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	どうちゅうあんぜん	ロビンの初期装備。装備すると防御力が1、運と素早さが10上がる。	68 76	
2	ムサシのおまもり	ムサシ専用。防御力が1、素早さが30、移動力が1上がる。	104	×
3	りゅうのおまもり	防御力と魔法防御力が2、素早さが10、炎、氷、雷属性が30上がる。	68	
4	ほのおのおまもり	トンクウで買うことができる。防御力が2、魔法防御力が3、炎属性が70上がる。	82	
5	こおりのおまもり	トンクウで買うことができる。防御力が2、魔法防御力が3、氷属性が70上がる。	82 104 96	
6	かぜのおまもり	トンクウで買うことができる。防御力が2、魔法防御力が3、風属性が70上がる。	82 125	
7	かみなりのおまもり	トンクウで買うことができる。防御力が2、魔法防御力が3、雷属性が70上がる。	82	
8	てんしのおまもり	トンクウで買うことができる。防御力が3、魔法防御力が5、闇と呪以外の属性が70上がる。	82 36	
9	こんじょうのおふだ	トンクウで買うことができる。防御力が1、魔法防御力が2、素早さが20上がる。	82	
10	プロテクトダークネス	タムタムの初期装備。防御力が2、魔法防御力が3、闇と呪属性が70上がる。ピエトロは装備できない。	120 162	

Item Category

まほうしょ(魔法書) Total:59Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
1	ファイヤーボール	トンクウで買うことができる。敵1体に炎の球をぶつけてダメージ。	82	町	
2	ファイヤーウォール	トンクウで買うことができる。炎の壁で敵全体にダメージ。	82 88	町 宝箱	
3	メテオボム	ポポロ草原で入手できる。ファイヤーボールの強力バージョン。	80 82	宝箱 EV	
4	フレイムバースト	ゴルゴンを倒すと入手できる。炎のエリア魔法。	170	モンスター	
5	フレイムフィールド	ケルベロスを倒すと入手できる。炎のエリア魔法。	169	モンスター	
6	アイシングブルー	トンクウで買うことができる。敵1体を氷漬けにしてダメージ。	82 80	町 宝箱	
7	クールブルー	大氷穴で入手できる。敵全体にアイシングブルーの効果。	104	宝箱	
8	スノーマン	イムジー(LV38)から買える。敵1体に雪だるまを落としてダメージ。	224	町	
9	スノーブリザード	マーマングレードを倒すと入手できる。自分の周囲の敵にダメージ。	171	モンスター	
10	フロストフィールド	大氷穴で入手できる。敵1体とその周囲にダメージ。	104	宝箱	
11	ギガフロスト	大氷穴で入手できる。敵全体にダメージ。	104	宝箱	
12	ファイナルフロスト	大氷穴で入手できる。ウルト専用。敵全体にダメージ。	104	宝箱	×
13	ウインドシュート	トンクウで買うことができる。敵1体に風属性のダメージ。	82 84	町 宝箱	
14	ガスト	ミストを倒すと入手できる。敵全体にウインドシュートの効果。	168	モンスター	
15	トルネード	イムジー(LV39)から買うことができる。敵1体を竜巻でダメージ。	224	町	
16	ハリケーン	ミストを倒すと入手できる。キャラクターの周囲の敵にダメージ。	168	モンスター	
17	ワールウインド	ランダム宝箱から。敵1体と周囲にいる敵に竜巻のダメージ。	147	宝箱	
18	ハイハリケーン	長寿の大木で入手できる。敵全体に竜巻でダメージ。	116	宝箱	×

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
19	ライトニング	トンクウで買うことができる。敵1体に雷属性のダメージ。	82 77	
20	ディスチャージ	パワービートルを倒すと入手できる。敵全体に雷でダメージ。	164	
21	イオン	イムジー(LV39)から買える。敵1体に強力な雷でダメージ。	224	
22	クロスサンダー	ムーンスターで入手できる。術者から水平4方向に雷が放たれ、貫通した敵全体にダメージ。	136	
23	ショックウェイブ	石畳の迷宮で入手できる。敵全体にダメージ。	132	
24	サンダーストーム	雷で敵全体にダメージ。	147	
25	ディムボール	トンクウで買うことができる。敵1体に闇属性のダメージ。	82	
26	ディムプラズマ	天空城で入手できる。敵全員にディムボールの効果。	128	
27	ダークシング	死者の回廊で入手できる。混乱させることもある。	110	
28	ダークライト	死者の回廊で入手できる。キャラクターの周囲の敵にダメージ。	110	
29	ダークフィールド	死者の回廊で入手できる。敵1体とその周囲の敵にダメージ。	110	
30	セイントショック	トンクウで買うことができる。敵1体に聖属性のダメージ。	82	
31	セイントストーン	天空城で入手できる。敵全体にダメージ。	128	
32	エンジェルアーク	イムジー(LV39)から買える。水平4方向に聖なる光を放ち、貫通した敵全体にダメージ。	224 132	
33	ホーリーフィールド	あやかしの洞窟で入手できる。敵1体とその周囲の敵にダメージ。	84	
34	セイントアーク	王家の洞窟で入手できる。敵1体にダメージ。マヒさせることもある。	72	
35	フォーリンロック	トンクウドラゴンで買うことができる。敵1体に地属性のダメージ。	82	
36	クラッシュプレート	西の山脈で入手できる。敵1体とその周囲の敵すべてにダメージ。	74	
37	アースクェイク	ポイズンソウルを倒すと入手できる。すべての敵にダメージ。	172 36 EV	

町…町、宝箱…宝箱、モンスター…モンスター、初期装備…初期装備、EV…イベント

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手方法	クリア後
38	メガデス	夢の王家の洞窟で入手できる。敵1体を呪い殺す。	148	宝箱	
39	エニグマ	夢の王家の洞窟で入手できる。大魔法をランダムで唱える。	148	宝箱	
40	ヒールウォーター	トンクウドラゴンで買うことができる。味方ひとりのHPを回復する。	82 88	町 宝箱	
41	ヒールレイン	イムジー(LV39)から買うことができる。味方全員のHPを回復する。	224 125	町 宝箱	
42	ヒールシャワー	てんしのドローンを倒すと入手できる。味方ひとりのHPを全回復する。LV3からは味方全員に有効。	173 36	モンスター EV	
43	キュアウォーター	ブロブローンかフラッシーを倒すと入手できる。味方ひとりのステータス異常を回復する。	166	モンスター	
44	フェニックス	ボボロ草原で入手できる。味方ひとりの戦闘不能状態を回復し、HP、MP、TPを全回復する。	80 174	宝箱 EV	
45	アタックレイズ	トンクウドラゴンで買える。味方全員の攻撃力と素早さを上げる。	82	町	
46	ディフェンスレイズ	イムジー(LV39)から買うことができる。味方全員の防御力を上げる。	224	町	
47	マジックレイズ	海底大回廊で入手できる。味方全員の魔力と魔法防御力を上げる。	100	宝箱	
48	アシスタンス	ボボロ草原で入手。術者以外の味方全員の攻撃力、防御力、魔力、魔法防御力、素早さを上げる。	80 36	宝箱 EV	
49	トランスペアレント	夢幻城で入手できる。術者が透明になり、敵味方からの攻撃と魔法を受けつけない。	140	宝箱	×
50	ダウンアタック	イムジー(LV50)から買える。敵1体の攻撃力と素早さを下げる。	224 125	町 宝箱	
51	ダウンディフェンス	イムジー(LV50)から買うことができる。敵1体の防御力を下げる。	224	町	
52	ダウンマジック	豆の木の上で入手できる。敵1体の魔力と魔法防御力を下げる。	125	宝箱	
53	マジックスナッチャー	天空城で入手できる。敵1体のMPを吸収する。	128	宝箱	
54	ピースリープ	トンクウドラゴンで買うことができる。敵1体を催眠術で眠らせる。	82	町	
55	ピーサイレンス	西の山脈で入手できる。敵1体を沈黙させる。	74	宝箱	
56	シールエネミー	くびなしナイトを倒すと入手。敵1種類の存在を封印し、その階層での出現を禁止する。	167	モンスター	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
57	エクソサイジング	死者の回廊で入手できる。恐ろしい存在を呼び出し敵を追い払う。経験値、金、宝箱は得られない。	110	
58	ホーリーライト	トンクウドラゴンで入手できる。暗いダンジョン内を明るく照らす。	82 72	
59	ホーリーマップ	迷いの森で入手。進入したルーム内の情報を自動的に描き記す。	69	×

Item Category

ひでんしょ（秘伝書） Total : 39Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	ひしょうかぶとわり	トンクウで買うことができる。遠距離攻撃可能。	82	
2	パワースラッシュ	リトルライダーを倒すと入手できる。40回使用するとレベルアップ。	172 36	
3	じゅうもんじぎり	トンクウで買うことができる。40回使用するとレベルアップ。	82	
4	ひてんざん	ピラミッドで入手できる。飛んでいる敵にのみ有効。	96	
5	だいせんぷう	あやかしの洞窟で入手できる。使用者の周囲1ブロック内にいるモンスターすべてを攻撃。ダークロードを倒すと入手できる。	84 169	
6	グランドクラッシュ	かいりきグマを倒すと入手できる。周囲の敵にダメージ。	162	
7	トールハンマー	トンクウで入手できる。雷属性のダメージ。マヒさせることもある。	82	
8	クラクラハンマー	敵を毒、マヒ、混乱、眠りのいずれかの状態にする。	84	
9	ゴールデンハンマー	バスターゴーレムを倒すと入手。敵1体にダメージと沈黙の効果。	172	
10	みだれうち	トンクウで買うことができる。指定範囲内の敵にダメージ。	82	
11	ねらいうち	かまいたちを倒すと入手できる。敵1体に大ダメージ。	171	
12	ラピッドジャベリン	トンクウで買うことができる。連続攻撃を敵1体に繰り出す。	82	
13	ドリルジャベリン	石畳の迷宮で入手できる。槍を回転させて敵1体にねじこむ。	132	
14	グロウジャベリン	石畳の迷宮で入手できる。使用者前方一定範囲内の敵にダメージ。	132	
15	くうれつけん	40回使用するとレベルアップ。炎属性。	88	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
16	てんしょうけん	石畳の迷宮で入手できる。40回使用するとレベルアップ。	132	宝箱	
17	ばくれつけん	ベアハングを倒すと入手できる。20回使用するとレベルアップ。	172	モンスター	
18	フラッシュコンボ	とつげきどりを倒すと入手できる。使用回数が10、20、30、40でそれぞれレベルアップする。	170	モンスター	
19	きあいため	トンクウで買うことができる。次のターンに通常の1.5倍のダメージ。	82 77	町 宝箱	
20	てっぺきぼうぎょ	夢幻城で入手できる。次のターンまで防御力が2倍になる。	140	宝箱	×
21	イナズマおとし	ポポロ草原で入手できる。5ターンの間、敵全体に稲妻を落とす。戦闘中の解除は不可。	80	宝箱	×
22	ダイソンボンバー	カラカラ砂漠で入手できる。ダイソン専用。敵全体にダメージ。	94	宝箱	×
23	ダイソンウェーブ	西の山脈で入手できる。剣か斧を装備時のダイソン専用。前方一定範囲内の敵にダメージ。	74	宝箱	×
24	ラストジャッジメント	長寿の大木で入手できる。弓装備時のロビン専用。無数の矢で敵全体にダメージ。	116	宝箱	×
25	レパルドクラッシュ	西の山脈で入手できる。剣装備時のレパルド専用。斬撃で敵1体にダメージと眠りの効果。	74	宝箱	×
26	レパルドショット	幽霊城で入手できる。剣装備時のレパルド専用。かまいたちを放ち敵1体にダメージ。	112	宝箱	×
27	らいじんけん＋3	天空城で入手できる。剣装備時のポリス専用。帯電した剣の3連続攻撃とマヒ効果。	128	宝箱	×
28	ゼノンパンチ	ガミガミダンジョンで入手できる。ゼノン専用。敵1体にダメージ。	77	宝箱	×
29	ゼノンドリル	ガミガミダンジョンで入手できる。ゼノン専用。腕をドリルに変えて敵1体にダメージ。	77	宝箱	×
30	ゼノンビーム	ガミガミダンジョンで入手できる。ゼノン専用。貫通するビームでダメージとマヒ効果。	77	宝箱	×
31	ゼノンミサイル	ガミガミダンジョンで入手できる。ゼノン専用。爆風で周囲の敵すべてにダメージ。	77	宝箱	×
32	ゼノンボム	ガミガミダンジョンで入手できる。ゼノン専用。爆弾で敵味方のいずれかにダメージ。	77	宝箱	×
33	メルトダウン	石畳の迷宮で入手できる。ゼノン専用。自爆して周囲の敵にダメージ。ゼノンは戦闘不能状態になる。	132	宝箱	×
34	ゼノンブラスター	海底大回廊で入手できる。ゼノン専用。敵全体にダメージ。	100	宝箱	×

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
35	ゼノンチャージ	海底大回廊で入手できる。ゼノン専用。次ターンの攻撃力が1.5倍になる。きあいためと同じ効果。	100	×
36	うつせみのじゅつ	長寿の大木で入手。ムサシ専用。丸太に化けて攻撃をかわす。	116	×
37	かとんのじゅつ	長寿の大木で入手できる。ムサシ専用。敵を火ダルマにする。	116	×
38	らいとんのじゅつ	長寿の大木で入手できる。ムサシ専用。敵に雷のダメージ。	116	×
39	パウロスペシャル	夢の王家の洞窟で入手できる。パウロ専用。敵1体に大ダメージ。	147	

Item Category

くすり(薬) Total:37Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	クリア後
1	いやしのは	HPが30回復する。ゲーム序盤はこれを落とすモンスターが多い。	68 69	
2	いやしのえだ	HPが60回復する。くさったかじつの回復量のほうが多い場合も。	68 137	
3	いやしのかじつ	HPが200回復する。HPが低いゲーム序盤は、買う必要なし。	82	
4	げんきのあめ	味方全員のHPが50回復する。ヒールレインと同等の効果。	76	
5	くさったかじつ	HPが10〜100回復する。いやしのは、いやしのえだより使える。	82 135	
6	めぐみのあめ	味方全員のHPを100回復する。意外と使用頻度の低いアイテム。	82	
7	すくいのあめ	味方全員のHPを200回復する。ゲーム中盤のボス戦で役に立つ。	92	
8	ばんのうやく	ステータス異常を回復する。混乱した味方には迷わず使用したい。	68 137	
9	ありがたいみず	MPが50回復する。ガミガミダンジョン攻略時には持っておきたい。	76 128	
10	せいなるみず	MPが100回復する。	128	
11	りゅうのなみだ	ステータス異常や戦闘不能状態を回復する。	68 82	
12	りゅうのたましい	味方全員のステータス異常や戦闘不能状態を一気に回復する。	120 36	
13	ガミガミドリンクG	戦闘不能をHP1、MP1、TP1の状態に回復する。	76 74	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
14	TPかいふくざい	TPが全回復する。トンクウでのみ売られている。	82	町	
15	エネルギーパック	HPとTPがそれぞれ250回復する。ゼノンにのみ使用が可能。	82	町	
16	トランキライザー	傭兵のストレスを軽減する。	82	町	
17	いのちのしずく	HP最大値を1～3上げる。	88 36	宝箱 EV	
18	まりょくのしずく	MP最大値を2～4上げる。	112	宝箱	
19	きりょくのしずく	TP最大値を3～5上げる。	84	宝箱	
20	ちからのしずく	攻撃力を1上げる。	112 36	宝箱 EV	
21	まもりのしずく	防御力を1上げる。	112 36	宝箱 EV	
22	すばやさのしずく	素早さを2上げる。	128	宝箱	
23	まほうのしずく	魔防力を1、魔力を2上げる。	125	宝箱	
24	すごいいのちのしずく	HP最大値を15～18上げる。	147 32	宝箱 EV	
25	すごいまりょくのしずく	MP最大値を15～20上げる。	147 32	宝箱 EV	
26	すごいきりょくのしずく	TP最大値を15～20上げる。	147 32	宝箱 EV	
27	レベルアップのしずく	使用対象者のレベルを1上げる。	147	宝箱	
28	ほのおのたね	ブレイザーから入手できる。炎の属性値を27～45上げる。	165	モンスター	
29	こおりのたね	マンイーターから入手できる。氷の属性値を27～45上げる。	166	モンスター	
30	かぜのたね	スラッシュから入手できる。風の属性値を27～45上げる。	120 168	宝箱 モンスター	
31	かみなりのたね	パワービートルから入手できる。雷の属性値を27～45上げる。	164	モンスター	
32	やみのたね	マミーから入手できる。闇の属性値を27～45上げる。	168	モンスター	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P		クリア後
33	せいなるたね	聖の属性値を27～45上げる。	128		
34	だいちのたね	アングラーから入手できる。地の属性値を27～45上げる。	165		
35	のろいのたね	キラーフィッシュから入手できる。呪の属性値を27～45上げる。	166		
36	けんしんのたね	スクリーマーから入手できる。回復の属性値を27～45上げる。	165		
37	ほじょのたね	アネモネから入手できる。補助の属性値を27～45上げる。	168		

Item Category

だいじなもの(大事な物) Total:24Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P		クリア後
1	ピエトロてちょう	ピエトロが最初から持っているシステム手帳。モンスター図鑑などをファイルしている。	30	EV	×
2	りゅうのつばさ	王家の洞窟で入手できる。固定フィールドからポポロクロイス城にワープできる。	72	EV	×
3	りゅうのぞう	王家の洞窟で入手できる。ポポロクロイス城の城門に置かれる。	72	EV	×
4	パウロのてがみ	トンクウで入手できる。パウロ国王がピエトロにあてた置手紙。	82	EV	×
5	ライアンのてがみ	タイガーデパートの地下1階で入手。ライアンがメグにあてた恋文。	82	EV	×
6	ビン	コロモックの地下格闘場で入手。モンスターを3体まで入れておくことができる。	92	EV	×
7	にくしみのゆめ	ピラミッドにいる「憎悪のミーソス」を倒すと入手できる。失われた町のベッドで使用する。	96	EV	×
8	オヤジのめいし	コロモックで人生相談オヤジからもらえる。	92	EV	×
9	とりかご	トンクウの鍛冶屋、ヌエヌが飼っている小鳥の鳥かご。ガバスにいるハンスに渡す。	82	EV	×
10	ゆうしゃのあかし	大氷穴の地下4階で入手できる。傭兵の戦闘指示に「細かく決める」が増える。	104		×
11	きょかしょう	ガバスの宮廷前で門番をしている兵士からもらえる。宮廷前や地下に入れるようになる。	108	EV	×
12	きょうふのゆめ	幽霊城にいる「恐怖のデイモス」を倒すと入手できる。失われた町のベッドで使用する。	112	EV	×
13	よくぼうのゆめ	黄金と死の迷宮にいる「欲望のオレクシス」を倒すと入手。失われた町で使用する。	120	EV	×

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
14	だらくのゆめ	天空城にいる「悲惨のアルゴス」を倒すと入手できる。失われた町のベッドで使用する。	128	EV	×
15	おうけのかぎ	王家の洞窟最奥にある扉を開ける鍵。過去の王家の洞窟でパウロ王子から預かる。	139	EV	×
16	かがみのかけら	パウロ王子が割ってしまった鏡のかけら。ギルダに渡すとゆめのペンダントを作ってくれる。	72	EV	×
17	ゆめのペンダント	ギルダの館で入手。トンクウから夢幻城へ行けるようになる。	70	EV	×
18	パウロのにっき	夢幻城で入手できる。パウロ国王が記した小さな日記帳。	140	EV	×
19	ちえのおうかん	知恵の力をつかさどる王冠。夢幻城で入手できる。	140	EV	×
20	ロボットのうで	ゼノンの腕パーツ。灼熱洞穴に落ちている。	88	宝箱	×
21	ロボットのどうたい	ゼノンの胴体パーツ。海底大回廊に落ちている。	100	宝箱	×
22	ロボットのあし	ゼノンの足パーツ。黄金と死の迷宮に落ちている。	120	宝箱	×
23	ボルグのプレゼント	ボルグを仲間にして宿屋に泊まると、たまにもらえるアイテム袋。	220	EV	×
24	こうせき	でんせつのぶきを鍛冶屋で鍛える際に必要。失われた町と夢の城下町のハンスから買うこともできる。	135	町	

Item Category

おみやげ(お土産) Total:12Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	入手	クリア後
1	ガミガミロボ	ガミガミダンジョンの地下格納庫で入手できる。	77	宝箱	×
2	ネコダマふうせん	悲惨のアルゴスを倒したあと、ワープポイントのそばで入手できる。	128	宝箱	×
3	スロットマシン	ガバスの倉庫で入手できる。	108	宝箱	×
4	しろいギター	黄金と死の迷宮で入手できる。	120	宝箱	×
5	おもいでのすなどけい	失われた町で入手できる。	135	宝箱	×
6	もうじゃのメガネ	失われた町でスタピン亡者に話しかけると入手できる。	135	EV	×
7	タペストリー	ムーンスターで入手できる。	136	宝箱	×

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	アイコン	クリア後
8	おうけのほん	過去の王家の洞窟の地下3階で入手できる。	140		×
9	トンクウのじてんしゃ	スタビンカード2枚目、3ビンゴの景品。	82	EV	×
10	かわいいサボテン	スタビンカード2枚目、5ビンゴの景品。	82	EV	×
11	あかずのたからばこ	スタビンカード2枚目、オールビンゴの景品。	82	EV	×
12	ナイトメアにんぎょう	夢の王家の洞窟でイドを倒し地上に戻ると、自動的に所持している。	147	EV	

Item Category

エクストラアイテム（EXアイテム） Total:20Type

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	アイコン	クリア後
1	ポケットソード	ポケットステーションから入手できる。	203	EV	
2	ポケットアーマー	ポケットステーションから入手できる。	203	EV	
3	ポケットシールド	ポケットステーションから入手できる。	203	EV	
4	ペナント	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
5	ちょうちん	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
6	ダルマさん	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
7	ガミガミくん	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
8	ヨットのもけい	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
9	ごうかプラモ	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
10	クマのおきもの	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
11	まねきねこ	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
12	ベビーやしのき	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	
13	ちいさなクジラ	前作「ポポロクロイス物語」のメモリーデータから入手できる。	203	EV	

No.	Item Name	入手場所・特徴	P	203	クリア後
14	リトルガール	前作『ポポロクロイス物語』のメモリーデータから入手できる。	ｱｲﾃﾑ	EV	
15	ネコさん	前作『ポポロクロイス物語』のメモリーデータから入手できる。	ｱｲﾃﾑ	EV	
16	ハタハタゴザ	前作『ポポロクロイス物語』のメモリーデータから入手できる。	ｱｲﾃﾑ	EV	
17	ミニゆきだるま	前作『ポポロクロイス物語』のメモリーデータから入手できる。	ｱｲﾃﾑ	EV	
18	にがおえ	『ポポローグ予告版』のメモリーデータから入手できる。	ｱｲﾃﾑ	EV	
19	ロボにんぎょう	ポケットステーションから入手できる。	ｱｲﾃﾑ	EV	

Item data file **Q&A** アイテム編

Q エクストラアイテムはどうやって入手するの？

1. ポケットステーションから入手

ポケットステーションをメモリーカードスロット1に接続し、ガバスの2階にいるはぐれロボに話しかけ、後から購入する。ポケットステーションが接続されていない場合は、残念ながら売ってくれない。

2.『ポポロクロイス物語』から入手

前作『ポポロクロイス物語』のデータを記録したメモリーカードを接続し、おみやげ部屋階段下の宝箱から入手する。接続した状態で宝箱を開けると、前作で集めたおみやげのみが入手できるようになっている。

3.『ポポローグ予告版』から入手

『ポポローグ予告版』のデータを記録したメモリーカードを接続し、おみやげ部屋階段下の宝箱から入手する。『ポポローグ予告版』にのみ登場する絵描きのおじさんに似顔絵を描いてもらい、宿屋でセーブしたデータが記録されていれば入手できる。

※『ポポローグ予告版』はゲームショウなどで無料配布されたもので、市販はされていない。また、これまで発売されたゲーム雑誌に体験版として収録されている『ポポローグ予告版』には、セーブできないバージョンも存在するので注意してもらいたい。本書が抽選でプレゼントする『ポポローグ予告版』は、当然ながら、セーブ可能なバージョンなのでご安心を。

A

キャラクターデータ コンプリートファイル

ここでは、『ポポローグ』に登場するキャラクターを、かわいいグラフィックやセリフからではなく、さまざまな能力から分析して、長所と短所を知ってもらいたい。ピエトロや傭兵たちの新しい表情が見付けられれば、冒険がさらに楽しくなるだろう。

キャラクターステータスの見方

キャラクター名
キャラクターの名前。

装備可能な武器
そのキャラクターが装備することのできる武器を記載している。この設定は常に変わることがなく、レベルアップやアイテムの使用によって、装備可能な武器が変化することはない。"ひでんしょ"を与える際は、ここを参考にしてほしい。略号の解説：ハ=ハンマー、グ=グローブ。

Character Name	HP	MP	TP	攻	防	魔	魔防	速	器	移	装備できる武器	得意魔法／苦手魔法	場所
ピエトロ	A	B	B	B	B	A	B	B	B	B	剣	聖、炎／氷、雷	—

得意な魔法と苦手な魔法
魔法の属性値は、その属性の魔法を使えば使うほど上昇する。だが、その上昇の仕方はキャラクターによって異なる。これは各キャラクターの属性ごとに得意度という隠しデータが存在しているためだ。得意度が高い属性は数値が上がりやすく使用効果も大きいが、得意度が低い属性はその逆である。ここでは特に得意な属性と苦手とする属性をふたつずつ記載する。

パラメータの上昇値評価
レベルアップ時に上昇するパラメータの数値を評価している。評価はS、A、B、Cの順で4段階にわけており、Sがもっとも上昇しやすいことを表す。

初めて出会う場所
そのキャラクター（傭兵）が初めて登場する場所、あるいは傭兵にするためのチャートを掲載しているページ。ほとんどの傭兵は町や城に登場するが、夢幻フィールドに登場する者も一部いる。下表「初めて出会う場所」と併せて参考にしてほしい。

「初めて出会う場所」一覧

キャラクター	場所	ページ	キャラクター	場所	ページ
ダイソン	タキネン村	70	ポリス	ポポロクロイス城下町	68
ロビン	新ガミガミ魔王城	76	ゼノン	トンクウ	82
メル	ポポロクロイス城下町近辺	68	ラウラ	ガバス	108
ドグマ	トンクウ	82	ユキ	奇妙な湿原	118
レパルド	トンクウ	82	ムサシ	石畳の迷宮	132
ミーシャ	トンクウ	82	タモタモ	夢の王家の洞窟	147
ザッパ	コロモック	92	ドン	夢の王家の洞窟	147
クルト	ピラミッド	96	ゴン	夢の王家の洞窟	147
ミルト	大十字路	87	パウロ	夢のつづきの城下町	146

Character Name	HP	MP	TP	攻	防	魔	魔防	運	素	移	装備できる武器	得意魔法／苦手魔法	場所
ピエトロ	A	B	B	B	B	A	B	B	B	B	剣	聖、炎／氷、雷	—
ダイソン	S	C	A	A	A	C	B	C	C	C	斧、グ、剣	地、炎／補、回	70
ロビン	B	B	B	B	B	B	B	B	S	A	弓、剣	補、風／闇、雷	76
メル	B	A	C	C	B	A	A	C	B	B	杖	補、回／地、闇	68
ドグマ	B	S	C	C	B	S	B	B	A	C	杖	呪、闇／回、風	82
レバルド	B	B	B	B	B	A	B	S	B	B	槍、剣	聖、回／補、雷	82
ミーシャ	S	C	A	B	A	C	B	A	A	A	剣、グ	回、地／補、雷	82
ザッパ	A	C	A	A	A	C	C	C	C	C	ハ	地／—	92
クルト	B	A	C	C	B	S	S	B	A	B	杖	氷、聖／闇、回	96
ミルト	B	A	C	C	B	S	S	B	S	B	杖	回、補／—	87
ボリス	B	A	A	B	B	A	C	S	B	B	剣、杖	雷、風／闇、回	68
ゼノン	B	C	A	S	S	C	C	C	A	S	—	—／—	82
ラウラ	B	B	B	A	C	B	A	A	S	A	剣、弓	風、補／闇、雷	108
ユキ	C	B	C	B	C	B	B	A	A	S	剣、グ	氷／闇	118
ムサシ	B	C	S	A	C	C	C	B	A	S	剣、グ	風、地／—	132
タモタモ	B	S	S	A	A	S	B	A	B	S	杖、槍	ALL／—	147
ドン	S	B	A	A	S	B	B	B	B	B	ALL	ALL／—	147
ゴン	S	B	A	A	S	B	B	B	B	B	ALL	ALL／—	147
パウロ	A	B	B	B	B	A	B	B	B	B	剣	聖、炎／氷、雷	146

魔法データ
コンプリートファイル

『ポポローグ』における魔法とは、モンスターを攻撃する技であり、キャラクターの弱点を補強する手段でもある。そんな魔法のすべてをここに公開する。特定のキャラクターにのみ使用を許された魔法がどれか、まほうしょで誰でも覚えられる魔法はどれかを把握してほしい。

魔法データの見方

アイテムナンバー
アイテム帳・まほうしょのナンバーと対応している。ここにナンバーが記載されている魔法は、キャラクターがレベルアップして覚えるだけでなく、まほうしょを使って覚えさせることもできる魔法であることが確認できる。

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
1	ファイヤーボール	3	敵/単	灼熱の火球をぶつけて爆発させてダメージを奪う。

魔法名
魔法の名称。

レベルアップ時の変化と特徴
レベルアップ時の変化やその魔法を使用した際に得られる効果や特徴を解説している。エリア魔法については、効果範囲の補足も記載している。

消費MP
その魔法を使用するために必要となるMP量を表す。基本的に、効果が大きい魔法や全体魔法の消費量は高く設定されている。またレベルが上がるごとに必要となるMP量が減少する特殊な魔法もある。

効果の対象と範囲
左は魔法を唱える対象がモンスター（敵）か味方（味）かを表し、右は効果範囲を表す。効果範囲は、1体のみに有効な単体魔法（単）、全体に有効な全体魔法（全）、そして一定の範囲に有効なエリア魔法（エ）に分類している。

補助魔法の「重ねがけ無効」について

変動していないパラメータには有効

補助魔法を選択すると「重ねがけ無効」というコメントが表示される。これは、キャラクターのパラメータそれぞれが、1回の戦闘中に一度しか変動しないようになっていることを意味する。

たとえば、アタックレイズで攻撃力と素早さを上げてからアシスタンスを唱えると、効果が重なっている攻撃力と素早さに影響はないものの、防御力と、魔法防御力は上がるのである。

アタックレイズ➡アシスタントの順

Magic Category

炎 Total : 6Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
1	ファイヤーボール	3	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。
2	ファイヤーウォール	5	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。ゲーム序盤の主力魔法。
3	メテオボム	6	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。フレイムフィールドと同程度の威力。
4	フレイムバースト	9	敵/エ	レベルアップすると効果範囲が広がる。術者の周囲にいる敵に有効。
5	フレイムフィールド	11	敵/エ	レベルアップしない。指定した敵1体とその周囲の敵すべてに有効。
―	ドラゴンフレイム	19	敵/全	レベルアップしない。ピエトロ専用。

Magic Category

氷 Total : 7 Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
6	アイシングブルー	3	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。ドグマとクルトは最初からレベル4。
7	クールブルー	5	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。
8	スノーマン	6	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。クルトが好んで使う魔法。
9	スノーブリザード	9	敵/エ	レベルアップすると威力が上がる。術者の周囲にいる敵すべてに有効。
10	フロストフィールド	10	敵/エ	レベルアップすると威力が上がる。指定した敵1体と周囲の敵に有効。
11	ギガフロスト	13	敵/全	レベルアップしない。覚えさせられる氷魔法では最強クラスの全体魔法。
12	ファイナルフロスト	―	敵/全	レベルアップしない。クルト専用で、魔法書を与えると覚える。消費MPはMP最大値の約10パーセント。

Magic Category

風 Total : 6Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
13	ウインドシュート	3	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。空を飛んでいる敵に効果がある。
14	ガスト	5	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。
15	トルネード	6	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
16	ハリケーン	9	敵/エ	レベルアップすると効果範囲が広がる。術者の周囲にいる敵に有効。
17	ワールウインド	12	敵/エ	レベルアップしない。指定した敵1体とその周囲の敵すべてに有効。
18	ハイハリケーン	14	敵/全	レベルアップしない。ポリス専用。威力が大きいのに消費MPが少ない。

Magic Category

雷 Total:7Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
19	ライトニング	3	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。ポリスが最初に覚える魔法。
20	ディスチャージ	5	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。
21	イオン	6	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。
22	クロスサンダー	8	敵/エ	レベルアップすると威力が上がる。術者を中心に4方向の敵に有効。
23	ショックウェイブ	10	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。ゲーム中盤の主力魔法。
24	サンダーストーム	13	敵/全	レベルアップしない。
−	アギドサンダー	—	敵/全	レベルアップしない。ポリス専用。消費MPはMP最大値の約10パーセント。アルゴスを倒してから天空城へ行くと思い出す。

Magic Category

闇 Total:7Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
25	ディムボール	3	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。ドグマは最初からレベル4。
26	ディムプラズマ	5	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。
27	ダークシング	6	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。50〜90パーセントの確率で敵を混乱させることがある。
28	ダークライト	8	敵/エ	レベルアップすると効果範囲が広がる。術者の周囲にいる敵に有効。
29	ダークフィールド	10	敵/エ	レベルアップすると威力が上がる。指定した敵1体と周囲の敵に有効。
−	ダークスター	14	敵/全	レベルアップしない。
−	ナッシング	—	敵/全	レベルアップしない。ドグマ専用。消費MPはMP最大値の約10パーセント。

Magic Category

聖 Total:6Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
30	セイントショック	3	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。メルが最初に覚える魔法。
31	セイントストーン	5	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。
32	エンジェルアーク	8	敵/エ	レベルアップすると威力が上がる。術者を中心に4方向の敵に有効。
33	ホーリーフィールド	11	敵/エ	レベルアップすると威力が上がる。敵1体とその周囲の敵に有効。
34	セイントアーク	8	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。50～90パーセントの確率で敵をマヒさせることがある。
ー	ゴッドブレス	17	敵/全	レベルアップしない。クルト専用。

Magic Category

地 Total:3Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
35	フォーリンロック	3	敵/単	レベルアップすると威力が上がる。ミルトが最初から覚えている。
36	クラッシュプレート	5	敵/エ	レベルアップすると威力が上がる。敵1体とその周囲の敵に有効。
37	アースクエイク	9	敵/全	レベルアップすると威力が上がる。

Magic Category

呪 Total:2Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
ー	デス	11	敵/単	レベルアップしない。10～50パーセントの確率で敵を呪い殺す
38	メガデス	18	敵/単	タモタモ専用。70パーセントの確率で敵を呪い殺す。

Magic Category

謎 Total:1Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
39	エニグマ	18	敵/全	強力なダメージの大魔法をランダムで唱える。タモタモ専用。

Magic Category

回 Total:6Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
40	ヒールウォーター	3	味/単	レベルアップすると回復量が上がる。基本回復量は25～45。
41	ヒールレイン	7	味/全	レベルアップすると回復量が上がる。基本回復量は50～75。

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
42	ヒールシャワー	12	味/単	レベル3になると全体魔法になる。HPを全回復する。
43	キュアウォーター	1	味/単	レベル3になると全体魔法になる。ステータス異常の眠、毒、マヒ、混乱、沈黙、愚鈍を回復する。
44	フェニックス	30	味/単	レベルアップするごとに消費MPが減る。戦闘不能状態を回復し、HP、MP、TPを全回復。
ー	サクリファイス	—	味/全	レベルアップしない。ミルト専用。戦闘不能状態を回復するが、術者は戦闘不能に。消費MPは使用時の残りMPすべて。

Magic Category

補 Total:19Type

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
45	アタックレイズ	9	味/全	レベルアップするごとに消費MPが減る。攻撃力を15パーセント、素早さを25パーセント上げる。
46	ディフェンスレイズ	9	味/全	レベルアップするごとに消費MPが減る。防御力を10パーセント上げる。
47	マジックレイズ	9	味/全	レベルアップするごとに消費MPが減る。魔力、魔法防御力を25%上げる。
48	アシスタンス	17	味/全	レベルアップするごとに消費MPが減る。術者以外にレイズ魔法すべての効果を一度に与える。
ー	トランスペアレント	11	味/単	レベルアップすると効果時間が長くなる。術者は透明になり、攻撃と魔法を受けつけない。
49	トランスフォーム	17	味/単	レベルアップすると効果時間が長くなる。術者は任意の魔兵に変身する。
50	ダウンアタック	4	敵/単	レベルアップするごとに消費MPが減る。敵の攻撃力、素早さを10パーセント下げる。
51	ダウンディフェンス	4	敵/単	レベルアップするごとに消費MPが減る。防御力を10パーセント下げる。
52	ダウンマジック	4	敵/単	レベルアップするごとに消費MPが減る。魔力、魔法防御力を10パーセント下げる。
53	マジックスナッチャー	1	敵/単	レベルアップすると成功率が上がる。MPを約15～20吸収する。
54	ピースリープ	4	敵/単	レベルアップすると成功率が上がる。3～4ターン眠らせる。
55	ピーサイレンス	4	敵/単	レベルアップすると成功率が上がる。3～5ターン沈黙させる。
56	シールエネミー	16	敵/単	レベルアップしない。選択した敵1種類を、その階から消し去る。
57	エクソサイジング	16	敵/全	レベルアップしない。敵を高確率で追い払う。経験値、ゴールド、アイテムは得られない。

Item No.	Magic Name	消費MP	範囲	レベルアップ変化・特徴
ー	エクスチェンジ	16	敵/単	レベルアップしない。敵が複数いる戦闘中、ほかの敵のいずれかに変身させる。ミルト専用。
58	ホーリーライト	1	味/全	レベルアップすると効果持続歩数が増える。ダンジョン内を明るくする。
59	ホーリーマップ	5	味/全	レベルアップしない。進入したルームの情報も表示するレーダー。
ー	マジカルロード	10	味/全	レベルアップすると効果時間が長くなる。敵のサーチ能力を打ち消す。
ー	リターン	16	味/全	レベルアップしない。いちばん最後に立ち寄った町や村(固定フィールド)に戻る。セーブした場所ではないので注意。

Magic data file

Q&A 魔法編

Q ピエトロの闇と呪の属性値をどうにかして上げたいんだけど？

A

属性値が高いと、その属性の魔法を使った際に敵に与えるダメージが増え、その属性の魔法攻撃を受けた際にはダメージが減る。つまり属性値は、攻撃と防御両面に関係するのである。

属性値はその属性の魔法を使用し続けると上がるが、キャラクターごとに、魔法書を与えても覚えられない属性が設定されている。ピエトロの場合、この覚えられない属性が闇と呪なのである。

覚えられない属性はレベルアップ時に上がりにくく、アイテムのしずくを使用することもできない。ただ唯一、グルメパレスで出される料理を食べると、あらゆる条件に関係なく各属性値を上げることができる。モンスター図鑑(P163)のグルメパレス判定を参考に、おいしいものをピエトロに食べさせてあげれば、徐々にではあるが、闇と呪の属性を上げることができる。

Q 天気がいい日と悪い日があるけど、これって魔法に影響しないの？

A

影響しません。夢幻フィールドを冒険していると、晴れたり曇ったり雨が降ったりと天候が変わるけど、魔法の効果には影響しない。天候の変化は、演出のひとつにすぎないのだ。雨の日は雷属性の魔法の効果が上がるんじゃないか、なんて思った読者は、スルドイけど、このゲームではハズレです。

キャラクター別 魔法習得リスト

	ヒエトロ	ダイソン	ロビン	メル	ドグマ	レパルド	ミーシャ	ザッパ	クルト	ミルト	ボリス	ゼノン	ラウラ	ユキ	ムサシ	タムタム	ドン	ゴン	パウロ
ファイヤーボール	3	○	○	○	○	8	○	○	○	○	29	×	○	○	○	4	○	○	3
ファイヤーウォール	8	○	○	○	○	21	○	○	○	○	○	×	○	○	○	4	○	○	8
メテオボム	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	30	×	○	○	○	○	○	○	12
フレイムバースト	16	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	16
フレイムフィールド	21	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	21
ドラゴンフレイム	36	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
アイシングブルー	○	○	○	5	4	○	○	○	4	○	○	×	○	2	○	4	○	○	○
クールブルー	○	○	○	○	2	○	○	○	3	○	○	×	○	○	○	4	○	○	○
スノーマン	○	○	○	○	19	○	○	○	2	○	○	×	○	28	○	○	○	○	○
スノーブリザード	○	○	○	○	○	○	○	○	23	○	29	×	○	○	○	○	○	○	○
フロストフィールド	○	○	○	○	○	○	○	○	29	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
ギガフロスト	○	○	○	○	○	○	○	○	37	○	43	×	○	○	○	○	○	○	○
ファイナルフロスト	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ウインドシュート	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	29	×	14	○	○	4	○	○	5
ガスト	18	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	24	○	○	4	○	○	18
トルネード	48	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	48
ハリケーン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	32	×	○	○	○	○	○	○	○
ワールウインド	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	34	×	○	○	○	○	○	○	○
ハイハリケーン	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
ライトニング	○	○	○	○	2	○	○	○	○	○	29	×	○	○	○	4	○	○	○
ディスチャージ	○	○	○	○	13	○	○	○	○	○	29	×	○	○	○	4	○	○	○
イオン	○	○	○	○	30	○	○	○	○	○	30	×	○	○	○	○	○	○	○
クロスサンダー	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	32	×	○	○	○	○	○	○	○
ショックウェイブ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	33	×	○	○	○	○	○	○	○
サンダーストーム	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	40	×	○	○	○	○	○	○	○
アギドサンダー	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
ディムボール	×	○	○	○	4	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	4	○	○	×
ディムプラズマ	×	○	○	○	3	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	4	○	○	×
ダークシング	×	○	○	○	13	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	4	○	○	×
ダークライト	×	○	○	○	20	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	4	○	○	×
ダークフィールド	×	○	○	○	25	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	4	○	○	×
ダークスター	×	×	×	×	31	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	30	×	×	×
ナッシング	×	×	×	×	39	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
セイントショック	9	○	○	5	○	10	○	○	4	○	○	×	○	○	○	○	○	○	9
セイントストーン	25	○	○	10	○	17	○	○	4	○	○	×	○	○	○	○	○	○	30

キャラクター別

魔法習得リスト

ここには魔法習得の可否をまとめている。表中の数字はキャラクターがその数字のレベルになると覚えることを表している。また、○はまほうしょを与えると覚えられることを、×は覚えることができないことを表す。

	ピエトロ	ダイソン	ロビン	メル	ドグマ	レバルド	ミーシャ	ザッパ	クルト	ミルト	ボリス	ゼノン	ラウラ	ユキ	ムサシ	タムタム	ドン	ゴン	パウロ
エンジェルアーク	○	○	○	19	○	24	○	○	3	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
ホーリーフィールド	○	○	○	25	○	○	○	○	25	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
セイントアーク	20	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	20
ゴッドブレス	×	×	×	×	×	×	×	×	36	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
フォーリンロック	○	18	○	○	○	○	29	○	○	16	○	×	○	○	○	4	○	○	○
クラッシュプレート	○	○	○	○	○	○	○	○	○	24	○	×	○	○	○	4	○	○	○
アースクエイク	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○
デス	×	×	×	×	35	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	20	×	×	×
メガデス	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
エニグマ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
ヒールウォーター	4	○	9	4	○	13	○	○	×	4	×	×	9	3	○	2	○	○	4
ヒールレイン	12	○	○	9	○	○	○	○	×	3	×	×	○	4	○	○	○	○	12
ヒールシャワー	19	○	○	15	○	○	○	○	×	1	×	×	○	35	○	○	○	○	19
キュアウォーター	9	○	○	6	○	16	○	○	×	4	×	×	○	26	○	○	○	○	9
フェニックス	○	○	○	27	○	○	○	○	×	25	×	×	○	○	○	35	○	○	○
サクリファイス	×	×	×	×	×	×	×	×	×	34	×	×	×	×	×	×	×	×	×
アタックレイズ	14	○	○	○	○	○	○	○	×	2	×	×	○	○	○	○	○	○	14
ディフェンスレイズ	○	○	○	10	○	18	○	○	×	2	×	×	○	○	○	○	○	○	○
マジックレイズ	○	○	○	16	○	○	○	○	×	3	×	×	○	○	○	○	○	○	○
アシスタンス	○	○	○	21	○	31	○	○	×	21	×	×	○	○	○	○	○	○	○
トランスペアレント	○	○	○	○	○	○	○	○	×	29	×	×	○	○	○	○	○	○	○
トランスフォーム	×	×	×	×	×	×	×	×	×	36	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ダウンアタック	○	○	13	7	○	○	○	○	×	3	×	×	○	○	○	○	○	○	○
ダウンディフェンス	○	○	15	9	○	19	○	○	×	2	×	×	○	○	○	○	○	○	○
ダウンマジック	○	○	○	20	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○
マジックスナッチャー	○	○	○	22	18	○	○	○	×	27	×	×	○	○	○	4	○	○	○
ピースリープ	○	○	○	11	○	16	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○
ピーサイレンス	○	○	○	19	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○
シールエネミー	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○
エクソサイジング	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○	○	○	34	○	○	○
エクスチェンジ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	32	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ホーリーライト	○	○	○	7	○	24	○	○	×	4	×	×	○	○	○	4	○	○	○
ホーリーマップ	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	2
マジカルロード	19	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
リターン	16	×	×	15	×	45	×	×	×	20	×	×	×	×	×	×	×	×	20

必殺技データ コンプリートファイル

全75種類ある必殺技すべてのデータを掲載している。必殺技を繰り出すために装備すべき武器の種類、レベルアップすると追加される攻撃パターンや魔法属性など、それぞれの必殺技の詳細をまとめたので参考にしてほしい。

必殺技データの見方

アイテムナンバー
アイテム帳・ひでんしょのナンバーと対応している。ここにナンバーが記載されている必殺技は、キャラクターがレベルアップして覚えるだけでなく、ひでんしょを使って覚えさせることのできる必殺技であることが確認できる。

使用時の効果や特徴
レベルアップするために必要な使用回数や、使用時の効果範囲などについてまとめている。なお、タモタモダンスの効果は下表を参照してほしい。

Item No.	Speciality Name	消費TP	武器	属	効果・特徴
1	ひしょうかぶとわり	9	剣、斧	―	敵1体／遠距離攻撃可。着地地点はランダム。

消費TP
その必殺技を使用するために必要となるTP量を表す。必殺技の消費TP量は魔法の消費MP量よりも激しいが、TPは戦闘を終了することに少しだけ自動回復する。

追加魔法属性
必殺技の一部には、魔法属性を持つものが含まれている。

必殺技名
必殺技の名称。必殺技の一部にはレベルアップするものがあり、それらはレベルアップすると名称に続いて「＋1」とレベルが表示される。また、必殺技のなかには「らいじんけん＋3」など、最初から最高レベルになっているものもある。

武器の種類
その必殺技を繰り出すために装備しておかなければならない代表的な武器の種類。必要とされる武器を装備できないキャラクターには、ひでんしょを与えても、その必殺技を習得させることはできない。ちなみに、杖を装備して繰り出せる必殺技はない。略号の解説：ハ＝ハンマー、グ＝グラブ。

タモタモダンスの効果

NO.	効果	NO.	効果
1	敵モンスター全体を眠らせる	7	敵モンスター全体を逃亡させる
2	敵モンスター全体を沈黙させる	8	敵モンスター1体のHPを全回復してしまう
3	敵モンスター全体を毒状態にする	9	味方ひとりのHP、MP、TPを全回復する
4	味方全員を眠らせてしまう	10	敵味方すべてのHPを全回復する
5	味方全員を沈黙させてしまう	11	タモタモだけが戦闘不能になってしまう
6	味方全員を毒状態にしてしまう		

Item No.	Speciality Name	消費TP	武器	属	効果・特徴
1	ひしょうかぶとわり	9	剣、斧	ー	敵1体／遠距離攻撃可、着地地点はランダム。
2	パワースラッシュ	9	剣、斧	炎	敵1体／使用回数40でレベルアップ／炎属性。
3	じゅうもんじぎり	7	剣、斧	聖	敵1体／使用回数40でレベルアップ／聖属性。
4	ひてんざん	13	剣	ー	敵1体／空中を飛んでいる敵にのみ有効。
5	だいせんぷう	13	剣、斧	ー	敵複数／移動後使用不可／使用者を中心に周囲1ブロック内の敵すべてに有効。
6	グランドクラッシュ	9	斧、ハ	ー	敵複数／移動後使用不可／使用者を中心に周囲2～4ブロック内の敵すべてに有効／地属性。
7	トールハンマー	9	ハ	雷	敵1体／マヒ効果／雷属性。
8	クラクラハンマー	9	ハ	ー	敵1体／なんらかのステータス異常を与える。
9	ゴールデンハンマー	9	ハ	ー	敵1体／沈黙効果。
10	みだれうち	8	弓	ー	敵複数／移動後使用不可／選択した敵1体を中心に5×5ブロック内の敵すべてに有効。
11	ねらいうち	16	弓	ー	敵1体／移動後使用不可／通常の2倍のダメージ。
12	ラピッドジャベリン	8	槍	ー	敵1体／連続して槍を突き出す。
13	ドリルジャベリン	11	槍	ー	敵1体／槍を回転させてねじこむ。
14	グロウジャベリン	13	槍	ー	敵複数／移動後使用不可／使用者から直線上3×8範囲内の敵すべてに有効。
15	くうれつけん	8	グ	炎	敵1体／移動後使用不可／使用回数40回でレベルアップ／炎属性。
16	てんしょうけん	10	グ	炎	敵1体／使用回数40回でレベルアップ／炎属性。
17	ばくれつけん	11	グ	ー	敵複数／移動後使用不可／使用回数20回でレベルアップ、効果範囲が広がる。
18	フラッシュコンボ	6	グ	ー	敵1体／移動後使用不可／使用回数10、20、30、40回でそれぞれレベルアップ、攻撃回数が増える。
19	きあいため	4	ー	ー	自分／次のターンで1.5倍の攻撃力。

Item No.	Speciality Name	消費TP	武器	属	効果・特徴
ー	かぜのやいば	10	剣	風	敵1体／移動後使用不可／ピエトロ専用／風属性。
20	てっぺきぼうぎょ	5	ー	ー	自分／移動後使用不可／ピエトロ専用／次のターンまで防御力2倍。
ー	ドラゴンファング	21	剣	炎	敵1体／ピエトロ専用／炎属性。
ー	ドラゴンセイバー	100	剣	炎	敵1体／ピエトロ専用／消費TPはピエトロと傭兵で分担／炎属性。
21	イナズマおとし	15	剣	雷	敵複数／移動後使用不可／ピエトロ専用／5ターン継続、解除不可／雷属性。
22	ダイソンボンバー	16	剣、斧	炎	敵複数／移動後使用不可／ダイソン専用／炎属性。
23	ダイソンウェーブ	10	剣、斧	地	敵複数／移動後使用不可／使用回数20、30回でレベルアップ／範囲内の敵すべてに有効。
24	ラストジャッジメント	16	弓	闇	敵複数／移動後使用不可／ロビン専用／闇属性。
ー	ワイルドアロー	10	弓	炎	敵複数／移動後使用不可／ロビン専用／使用回数20回でレベルアップ／直線3×8ブロック内の敵すべてに有効／炎属性。
25	レバルドクラッシュ	13	剣	ー	敵1体／レバルド専用／物理ダメージと眠りの効果。
26	レバルドショット	11	剣	ー	敵1体／移動後使用不可／レバルド専用。
ー	ラピッドスラッシュ	10	剣	ー	敵1体／ミーシャ専用／3連続攻撃。
ー	オラねる・・・+3	16	ー	ー	自分／ザッパ専用／防御力を高め、さらにHPも回復する。
27	らいじんけん+3	16	剣	雷	敵1体／ポリス専用／マヒ効果／雷属性。
28	ゼノンパンチ	8	ー	ー	敵1体／移動後使用不可／ゼノン専用／使用回数16、32回でそれぞれレベルアップ。
29	ゼノンドリル	8	ー	ー	敵1体／ゼノン専用／腕をドリルに変えて攻撃。
30	ゼノンビーム	8	ー	聖	敵複数／移動後使用不可／使用回数16、32回でレベルアップ／直線3×8ブロック有効／聖属性。
31	ゼノンミサイル	20	ー	炎	敵複数／移動後使用不可／使用回数16、32回でレベルアップ／敵1体とその周囲に有効／炎属性。
32	ゼノンボム	2	ー	炎	不定／移動後使用不可／爆弾で敵か味方のどちらかを攻撃。

Item No.	Speciality Name	消費TP	武器	属	効果・特徴
33	メルトダウン	128	ー	炎	敵複数／移動後使用不可／ゼノン専用／自爆／炎属性。
34	ゼノンブラスター	16	ー	ー	敵複数／移動後使用不可／ゼノン専用。
35	ゼノンチャージ	4	ー	ー	自分／ゼノン専用／次ターンの攻撃力が1.5倍になる。
ー	いただき!!	7	ー	ー	敵1体／移動後使用不可／ウウラ専用／敵のアイテムを盗む。
ー	すいげつけん	ALL	剣	ー	敵1体／ユキ専用／TPをすべて消費する。
36	うつせみのじゅつ	7	ー	ー	自分／移動後使用不可／ムサシ専用／丸太に化けて攻撃をかわす／使用中行動不可。
37	かとんのじゅつ	11	剣、グ	炎	敵1体／移動後使用不可／ムサシ専用／攻撃してきた敵を火ダルマにする／使用中行動不可／炎属性。
38	らいとんのじゅつ	13	剣、グ	雷	敵1体／移動後使用不可／ムサシ専用／攻撃目標はランダムに決定される／雷属性。
ー	にんじゃらんぶ	18	グ	ー	敵1体／移動後使用不可／ムサシ専用／風属性。
ー	しっぷうざんてつけん	21	剣	ー	敵1体／移動後使用不可／ムサシ専用。
ー	タモタモダンス	16	ー	ー	ランダム／移動後使用不可／タモタモ専用／効果は214ページの表を参照。
ー	ごめんなさい!	13	ー	ー	自分／移動後使用不可／ドン、ゴン用／高確率で戦闘から逃げ出すことができる。
ー	つむじかぜのやいば	7	剣	風	敵1体／移動後使用不可／パウロ専用／風属性。
39	パウロスペシャル	13	剣	ー	敵複数／移動後使用不可／パウロ専用／周囲の敵を攻撃。
ー	ヒートウェイブ	18	剣	炎	敵複数／移動後使用不可／パウロ専用／混乱効果／炎属性。
ー	マックスヒート	12	剣	炎	敵1体／移動後使用不可／パウロ専用／炎属性。
ー	ポポロクラッシュ	21	剣	炎	敵1体／移動後使用不可／パウロ専用／炎属性。

キャラクター別 必殺技習得リスト

	ピエトロ	ダイソン	ロビン	メル	ドグマ	レバルド	ミーシャ	ザッパ	クルト	ミルト	ボリス	ゼノン	ラウラ	ユキ	ムサシ	タムタム	ドン	ゴン	パウロ
ひしょうかぶとわり	×	6	○	×	×	○	4	○	×	×	○	×	○	○	○	×	○	○	×
パワースラッシュ	×	13	○	×	×	○	○	×	×	×	○	×	○	○	○	×	○	○	×
じゅうもんじぎり	×	9	○	×	×	○	○	×	×	×	22	×	22	○	15	×	○	○	×
ひてんざん	×	○	○	×	×	○	15	×	×	×	27	×	○	○	9	×	○	○	×
だいせんぷう	×	19	○	×	×	19	○	○	×	×	○	×	○	○	○	×	○	○	×
グランドクラッシュ	×	23	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
トールハンマー	×	×	×	×	×	×	×	16	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
クラクラハンマー	×	×	×	×	×	×	×	22	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
ゴールデンハンマー	×	×	×	×	×	×	×	29	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
みだれうち	×	×	11	×	×	×	○	×	×	×	×	×	22	×	×	×	○	○	×
ねらいうち	×	×	22	×	×	×	○	×	×	×	×	×	22	×	×	×	○	○	×
ラピッドジャベリン	×	×	×	×	×	15	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×
ドリルジャベリン	×	×	×	×	×	20	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×
グロウジャベリン	×	×	×	×	×	25	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×
くうれつけん	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	×
てんしょうけん	×	20	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	22	×	○	○	×
ばくれつけん	×	25	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	×
フラッシュコンボ	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	29	×	○	○	×
きあいため	11	10	20	○	○	10	10	20	○	○	26	×	25	35	20	○	○	○	19
かぜのやいば	6	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
てっぺきぼうぎょ	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ドラゴンファング	35	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ドラゴンセイバー	60	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
イナズマおとし	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ダイソンボンバー	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ダイソンウェーブ	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ラストジャッジメント	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ワイルドアロー	×	×	33	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

キャラクター別
必殺技習得リスト

ここには必殺技習得の可否をまとめている。表中の数字はキャラクターがその数字のレベルになると覚えることを表している。また、○はひでんしょを与えると覚えられることを、×は覚えることができないことを表す。

	ピエトロ	ダイソン	ロビン	メル	ドグマ	レパルド	ミーシャ	ザッパ	クルト	ミルト	ポリス	ゼノン	ラウラ	ユキ	ムサシ	タムタム	ドン	ゴン	パウロ
レパルドクラッシュ	×	×	×	×	×	□	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
レパルドショット	×	×	×	×	×	□	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ラビッドスラッシュ	×	×	×	×	×	×	14	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
オラねる…+3	×	×	×	×	×	×	×	21	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
らいじんけん+3	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
ゼノンパンチ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ゼノンドリル	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ゼノンビーム	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ゼノンミサイル	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ゼノンボム	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
メルトダウン	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ゼノンブラスター	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ゼノンチャージ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
いただき!!	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	27	×	×	×	×	×	×
すいげつけん	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	24	×	×	×	×	×
うつせみのじゅつ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
かとんのじゅつ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
らいとんのじゅつ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
にんじゃらんぶ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	41	×	×	×	×
しっぷうざんてつけん	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	49	×	×	×	×
タモタモダンス	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	28	×	×	×
ごめんなさい!	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	15	15	×
つむじかぜのやいば	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	8
パウロスペシャル	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	□
ヒートウェイブ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	24
マックスヒート	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	31
ポポロクラッシュ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	39

旅好きな村人 スキルデータファイル

ピラミッド攻略後、傭兵とは違った役割を持つ協力者たちを、パーティに加えることが可能となる。彼ら旅好きな村人（動物含む）たちの特殊技能と、それぞれがどこで生活をしているのかを、ここに明らかにする。

スキルデータの見方

習得レベル
その特殊技能を習得するレベルを表す。村人たちはレベルアップするのが早く、傭兵たちと比較すると約3分の1程度の経験値でレベルアップする。

消費TP
その特殊技能を使用するために必要となるTP量を表す。ほとんどの技能の消費量は、0または1ポイントだけである。

Trick Name	習得LV	消費TP	移／戦	対象	効果・特徴
ヒーリング	1	1	移	仲間全員	500Gで、仲間全員のHPをヒールレインの効果くらい回復する。

特殊技能名
旅好きな村人たちが日常生活から編み出した特殊技能の名称。

効果と特徴
その技能を使用した際に得られる効果や特徴について解説をしている。特殊な効果を持っているものが多いので、使用時及びパーティに加える際には参考にしたい。

使用可能となる局面
その技能がどんな局面で使用できるのかを表す。移動中（移）、戦闘中（戦）の2種類に分類される。移動中はプレイヤーが任意に使用を指示できるが、戦闘中は使用の指示を下すことができない。

対象
その技能が効果を与える対象を記載している。味方やモンスターだけを対象とする魔法とは異なり、宝箱を対象にするものなどがある。それら詳細については、それぞれの効果・特徴の欄を参照してほしい。

旅好きな村人のタイプ

回復・探検・好奇心

旅好きな村人は、HPやMPの回復能力に優れているタイプ、アイテムあるいはゴールドの収集能力に優れているタイプ、特に優れた技能は持たず「なんとなく好奇心だけでついてきたな」というタイプに分類することができる。おすすめは、MP回復アイテムをいつでも入手できるイムジーと、宝箱の出現率が高くなるワトソンのふたり。ちなみに傭兵を雇わなければ、村人は最大3人まで仲間にできる。

▼ 回復能力に優れる村人
ノース　ミミ　ジニー

▼ 収集能力に優れる村人
ワトソン　イムジー　ボルグ

▼ あまり役に立ってくれない村人
ネル　イメルダ

NPC Character

ノース(ホテルマン) 出現ポイント:コロモック

Jump to ➡P92

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
ヒーリング	1	1	移	味方全員	味方全員のHPを回復する。使用するには500ゴールドかかり、効果はヒールレインと同程度。
ヒーリング	28	1	戦	味方全員	味方のHPが最大値の40パーセント以下になった場合、70パーセントの確率で使用する。
ヒーリング	35	1	戦	味方全員	味方のHPが最大値の50パーセント以下になった場合、80パーセントの確率で使用する。

NPC Character

ワトソン(探検家) 出現ポイント:ガバス

Jump to ➡P108

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
宝箱出現UP	1	0	戦	宝箱	戦闘終了時に宝箱が出現する確率が2パーセント上がる。
宝箱出現UP	15	0	戦	宝箱	戦闘終了時に宝箱が出現する確率が5パーセント上がる。
宝箱出現UP	28	0	戦	宝箱	戦闘終了時に宝箱が出現する確率が8パーセント上がる。
宝箱出現UP	39	0	戦	宝箱	戦闘終了時に宝箱が出現する確率が12パーセント上がる。
宝箱出現UP	50	0	戦	宝箱	戦闘終了時に宝箱が出現する確率が17パーセント上がる。
こっそりいただき	20	1	戦	敵1体	隣接している敵が持つアイテムを盗む。
こっそりいただき	39	1	戦	敵1体	隣接している敵が持つアイテムを盗む。成功率が高い。

NPC Character

イメルダ(洗濯おばさん) 出現ポイント:タキネン村

Jump to ➡P70

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
割引	1	0	移	-	店で買い物をする際、商品を5パーセント引きの価格で買える。
割引	15	0	移	-	店で買い物をする際、商品を10パーセント引きの価格で買える。
割引	28	0	移	-	店で買い物をする際、商品を15パーセント引きの価格で買える。
割引	39	0	移	-	店で買い物をする際、商品を20パーセント引きの価格で買える。
バブルスプラッシュ	20	1	戦	敵1体	シャボン玉を発生させて敵1体を間接攻撃する。
バブルスプラッシュ	50	1	戦	敵1体	シャボン玉を発生させて敵1体を間接攻撃する。

NPC Character

ジニー（踊り子） 出現ポイント：トンクウ

Jump to ➡P82

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
リフレッシュダンス	1	1	戦	味方1体	ダンスを踊って味方ひとりのTPを50パーセント回復させる。
ジニーのヒールダンス	18	1	移	味方全員	味方全員のHPを回復する。回復量はヒールレインと同程度。
スリープダンス	20	1	戦	敵1体	その場でダンスを踊り、ピースリープLV4と同じ確率で敵を眠らす。

NPC Character

イムジー（商人） 出現ポイント：コロモック

Jump to ➡P92

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
アイテムかんてい	1	0	移	アイテム	未鑑定アイテムを鑑定してくれる。鑑定成功率はかなり高い。
アイテムしたどり	1	0	移	アイテム	不要なアイテムを買い取ってくれる。
アイテムはんばい	15	1	移	アイテム	アイテムを販売（商品はP227を参照）してくれる。
アイテムはんばい	28	1	移	アイテム	アイテムを販売（商品はP227を参照）してくれる。
アイテムはんばい	39	1	移	アイテム	アイテムを販売（商品はP227を参照）してくれる。

NPC Character

ネル（犬） 出現ポイント：ポポロクロイス城下町

Jump to ➡P68

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
ネルのとっしん	20	1	戦	敵1体	敵1体に突進してダメージを与える。
ネルのとっしん	39	1	戦	敵1体	敵1体に突進してダメージを与える。
ネルのとっしん	50	1	戦	敵1体	敵1体に突進してダメージを与える。

NPC Character

ミミ（猫） 出現ポイント：トンクウ

Jump to ➡P82

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
ミミのいのり	1	1	戦	ピエトロ	ピエトロのHP、MP、TPを全回復するが、ミミはトンクウに帰ってしまう。

NPC Character

ボルグ（袋マニア） 出現ポイント：黄金と死の迷宮入口

Jump to ➡P120

Trick Name	習得LV	消費TP	移/戦	対象	効果・特徴
プレゼント	1	0	移	味方	宿屋に泊まると1パーセントの確率でプレゼントをくれる。
プレゼント	15	0	移	味方	宿屋に泊まると3パーセントの確率でプレゼントをくれる。

Trick Name	習得LV	消費TP	移／戦	対象	効果・特徴
プレゼント	28	0	移	味方	宿屋に泊まると5パーセントの確率でプレゼントをくれる。
プレゼント	39	0	移	味方	宿屋に泊まると8パーセントの確率でプレゼントをくれる。
プレゼント	50	0	移	味方	宿屋に泊まると12パーセントの確率でプレゼントをくれる。
獲得お金UP	1	0	戦	味方	戦闘終了時に手に入るゴールドが1.05倍になる。
獲得お金UP	15	0	戦	味方	戦闘終了時に手に入るゴールドが1.1倍になる。
獲得お金UP	28	0	戦	味方	戦闘終了時に手に入るゴールドが1.15倍になる。
獲得お金UP	39	0	戦	味方	戦闘終了時に手に入るゴールドが1.2倍になる。
獲得お金UP	50	0	戦	味方	戦闘終了時に手に入るゴールドが1.25倍になる。

ボルグの プレゼント一覧

ボルグを仲間にした状態で宿屋に泊まると、プレゼントをもらえることがある。プレゼントされるアイテムは、"くさったかじつ"や"ありがたいみず"であることがほとんど。だが、低確率でめずらしいアイテムをもらえることもある。めずらしいアイテムはピエトロのレベルによって設定されているので、それを下表にまとめた。

1～21	いやしのかじつ	61～63	ほのおのたね
22～24	くさったかじつ	64～66	フレイムフィールド
25～27	はやぶさのゆびわ	67～69	けんしんのたね
28～30	こんやくゆびわ	70～72	サンダーストーム
31～33	じゅうもんじぎり	73～75	こおりのたね
34～36	ガッツリスト	76～78	ギガフロスト
37～39	きんのうでわ	79～81	かぜのたね
40～42	りゅうのたましい	82～84	ぐしゃのゆびわ
43～45	ヒールシャワー	85～87	だいちのたね
46～48	いのちのしずく	88～90	せいなるたね
49～51	せいぎのバッチ	91～93	きせきのバッチ
52～54	まほうのくびかざり	94～96	きせきのゆびわ
55～57	まりょくのしずく	97～99	りゅうのたましい
58～60	てんしのおまもり		

POPOROGUE

ショップデータ コンプリートファイル

ショップで販売されるアイテムは、すべてここに網羅されている。さらに販売品目がリニューアルされるタイミングや、各ショップごとの鑑定ランクも公開した。どこで、いつ、何が販売されるかをしっかりと把握しておきたい。

ショップデータの見方

リニューアル条件リスト

ショップ名	リニューアル条件①	リニューアル条件②
城下町のよろず屋	ガミガミダンジョンの最深部まで到達する。	
コロモックのよろず屋	四天王デイモスとオレクシスを倒す。	
ガバスの町のよろず屋	デイモスを倒し、ガバスのよろず屋に客引きされる。	さらにオレクシスを倒す。
トンクウタイガー武器	ギルダから夢のペンダントをもらう。	
トンクウタイガー防具	ギルダから夢のペンダントをもらう。	
イムジー(仲間時)	レベル39まで成長させる。	レベル50まで成長させる。

場所 城下町のよろず屋 B

Item Name	種	価格
どうちゅうあんぜん	ア	60
りゅうのおまもり	ア	500
ライトブロンズソード	武	200
かわのたて	ア	170
なめしがわのよろい	防	260
いやしのえだ	薬	15
いやしのは	薬	8
ばんのうやく	薬	10
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 城下町LV2 B

Item Name	種	価格
どうちゅうあんぜん	ア	60
りゅうのおまもり	ア	500
てつのおの	武	670
どうのおの	武	510
はがねのけん	武	650
はがねのゆみ	武	530
まどうしのつえ	武	210
メイス	武	310
ひかるふく	防	310
へいしのたて	防	270
マジックプロテクター	防	620
みかわしかたびら	防	390
いやしのえだ	薬	15
いやしのは	薬	8
げんきのあめ	薬	40
ばんのうやく	薬	10
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 タキネン村のよろず屋 C

Item Name	種	価格
かしのうでわ	ア	20
どうちゅうあんぜん	ア	60
どうのうでわ	ア	50
りゅうのおまもり	ア	500
いやしのえだ	薬	15
いやしのは	薬	8
ばんのうやく	薬	10
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 ガミガミショップ B

Item Name	種	価格
どうちゅうあんぜん	ア	60
どうのうでわ	ア	50
ひすいのうでわ	ア	400
コンパクトアックス	武	340
てつのけん	武	390
まどうしのつえ	武	210
なめしがわのよろい	防	260
ひかるふく	防	310
へいしのたて	防	270
みかわしかたびら	防	390
ありがたいみず	薬	400
いやしのえだ	薬	15
いやしのは	薬	8
ガミガミドリンクG	薬	44
げんきのあめ	薬	40
ばんのうやく	薬	10

場所 トンクウタイガー B

Item Name	種	価格
ブロンズボウ	武	750
まふうじのつえ	武	490
ようへいのつるぎ	武	900
ライトシルバーソード	武	880
てつのたて	防	390
とうぞくのたて	防	370
パジャマ	防	510
マジックプロテクター	防	620
タイガーメイル	防	600

場所 トンクウタイガーLV2 B

Item Name	種	価格
あかえのやり	武	7000
アマゾンのゆみ	武	5450
だいちのつえ	武	4040
まっぷたつのおの	武	6450
メタルハンマー	武	6000
ラッキーソード	武	6500
きせきのたて	防	3000
けがわのコート	防	9500
せいようかっちゅう	防	6800

Item Name	種	価格
ダイヤシールド	防	2600
レンジャースーツ	防	5300

場所 トンクウドラゴン B

Item Name	種	価格
いかりのゆびわ	ア	4000
かしのうでわ	ア	20
ガッツリスト	ア	1500
きせきのバッチ	ア	15000
きせきのゆびわ	ア	6000
ぎんのうでわ	ア	1000
すばやさのゆびわ	ア	1000
どうのうでわ	ア	50
ひすいのうでわ	ア	400
まほうのゆびわ	ア	400
ひすいのゆびわ	ア	2000
ラッキーリング	ア	400
ピースリープ	魔	1100
ヒールウォーター	魔	500
ファイヤーウォール	魔	800
ファイヤーボール	魔	400
フォーリンロック	魔	400
ホーリーライト	魔	400
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
げんきのあめ	薬	40
ばんのうやく	薬	10
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 トンクウ薬 C

Item Name	種	価格
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
くさったかじつ	薬	5
げんきのあめ	薬	40
ばんのうやく	薬	10
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 トンクウ魔法書 C

Item Name	種	価格
アイシングブルー	魔	400

合言葉

ヒールウォーターは みんなに覚えさせよう。

トンクウドラゴン

Item Name	種	価格
アタックレイズ	魔	1800
ウインドシュート	魔	400
セイントショック	魔	400
ディムボール	魔	400
ライトニング	魔	400
ありがたいみず	薬	400

場所 トンクウ秘伝書 C

Item Name	種	価格
きあいため	秘	1000
じゅうもんじぎり	秘	2200
トールハンマー	秘	3100
ひしょうかぶとわり	秘	2200
みだれうち	秘	1800
ラピッドジャベリン	秘	2800
TPかいふくざい	薬	150

場所 トンクウお札レア C

Item Name	種	価格
かぜのおまもり	ア	3500
かみなりのおまもり	ア	3500
こおりのおまもり	ア	3500
こんじょうのおふだ	ア	400
てんしのおまもり	ア	20000
ほのおのおまもり	ア	3500
エネルギーパック	薬	150
ガミガミドリンクG	薬	44
くさったかじつ	薬	5
トランキライザー	薬	200

場所 コロモックよろず屋 B

Item Name	種	価格
きんのうでわ	ア	2500
どうちゅうあんぜん	ア	60
スタナーソード	武	2100
トライデント	武	2000
ナックルボマー	武	750
バトルアックス	武	1800
モーニングスター	武	650
ようせいのゆみ	武	2000
エプロン	防	980
きぬのローブ	防	890

Item Name	種	価格
くさりかたびら	防	930
はがねのたて	防	600
まどうしのたて	防	550
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
げんきのあめ	薬	40
すくいのあめ	薬	150
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 コロモックLV2 B

Item Name	種	価格
グラディウス	武	4100
スレッジハンマー	武	3500
ダークアーチェリー	武	4250
ホーリーランス	武	4500
ボルケイノアックス	武	4250
ライジングサン	武	3210
かがみのたて	防	2700
チタンシールド	防	2100
チタンメイル	防	4500
むげんのマント	防	3750
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
げんきのあめ	薬	40
すくいのあめ	薬	150
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 コロモックイムジー B

Item Name	種	価格
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
くさったかじつ	薬	5
すくいのあめ	薬	150
トランキライザー	薬	200
ばんのうやく	薬	10

場所 ガバスの町よろず屋 A

Item Name	種	価格
シルバーアックス	武	2550

Item Name	種	価格
シルバーボウ	武	2800
スラッシュハンマー	武	2500
チタニウムソード	武	2850
ベアクロー	武	2550
ようせいのつえ	武	1200
あやかしのローブ	防	1000
シルバーシールド	防	880
パワーシールド	防	1300
マジシャンズシールド	防	800
ライトメイル	防	950
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
げんきのあめ	薬	40
すくいのあめ	薬	150
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 ガバスLV2 A

Item Name	種	価格
いなずまのつえ	武	2400
おもいやり	武	1000
シルバーアックス	武	2550
チタニウムソード	武	2850
パワーグラブ	武	3390
ほのおのゆみ	武	3550
あやかしのローブ	防	1000
ダークプロテクト	防	1300
はがねのよろい	防	1750
パワーシールド	防	1300
ライトメイル	防	950
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
げんきのあめ	薬	40
すくいのあめ	薬	150
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 ガバスLV3 A

Item Name	種	価格
パワーグラブ	武	3390
フンババスピア	武	3490

Item Name	種	価格
ほのおのゆみ	武	3550
いなずまのつえ	武	2400
ダークプロテクト	防	1300
はがねのよろい	防	1750
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
すくいのあめ	薬	150
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 失われた町流れ C

Item Name	種	価格
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
げんきのあめ	薬	40
ばんのうやく	薬	10
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 失われた町ハンス B

Item Name	種	価格
アイスギア	武	5840
あやかしのつるぎ	武	5600
ホワイトソード	武	5250
まじんのこづち	武	5000
ライジングサン	武	3210
かがみのころも	防	9500
シルバーメイル	防	5800
こうせき	他	15000

場所 過去の城下町よろず屋 C

Item Name	種	価格
かしのうでわ	ア	20
どうのうでわ	ア	50
きのつえ	武	30
どうのけん	武	70
へいしのけん	武	50
いやしのは	薬	8
げんきのあめ	薬	40
ばんのうやく	薬	10
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 夢の続きの城下町よろず屋 B

Item Name	種	価格
TPかいふくざい	薬	150
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
すくいのあめ	薬	150
めぐみのあめ	薬	80
りゅうのなみだ	薬	1500
こうせき　他	ア	15000

場所 十字路マニア B

Item Name	種	価格
ありがたいみず	薬	400
いやしのえだ	薬	150
いやしのかじつ	薬	50
ガミガミドリンクG	薬	44
すくいのあめ	薬	150
めぐみのあめ	薬	80

場所 イムジーLV28 A

Item Name	種	価格
アイシングブルー	魔	400
ウインドシュート	魔	400
セイントショック	魔	400
ファイヤーボール	魔	400
フォーリンロック	魔	400
ライトニング	魔	400
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
すくいのあめ	薬	150
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 イムジーLV39 A

Item Name	種	価格
イオン	魔	2000
エンジェルアーク	魔	2000
スノーマン	魔	2000
トルネード	魔	2000
ヒールウォーター	魔	500
メテオボム	魔	2000
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50

Item Name	種	価格
すくいのあめ	薬	150
りゅうのなみだ	薬	1500

場所 イムジーLV50 S

Item Name	種	価格
きせきのパッチ	ア	15000
てんしのおまもり	ア	20000
アタックレイズ	魔	1800
ダウンアタック	魔	1300
ダウンディフェンス	魔	1300
ディフェンスレイズ	魔	1800
ヒールウォーター	魔	500
ヒールレイン	魔	1000
ありがたいみず	薬	400
いやしのかじつ	薬	50
すくいのあめ	薬	150
りゅうのなみだ	薬	1500

掘り出し物について

トンクウのタイガーデパートと、失われた町のハンスのよろず屋で行われている掘り出し物市には、出品パターンがふたつある。ひとつは、攻撃力が60～105の武器が出品されるパターン。もうひとつは、ピエトロが装備している武器の攻撃力、もしくは防具の防御力以下の武器や防具が出品されるパターンだ。

ただし、後者の出品パターンを利用して、すべての武器と防具を集めることはできない。ある一部の武器と防具は、絶対に掘り出し物市には出品されないようになっているからだ。

PoPoLab

ポポラボ

ラボとはラボラトリー（研究所）の略。つまり、このコーナーは『ポポローグ』の研究成果を発表する場所……だったはずが、みんな好き勝手なことを書いてます。あなたの『ポポローグ』とは違う『ポポローグ』を感じられるかもしれないポポラボ。気軽な気持ちで読んでください。

各文章末のアルファベットは筆者の略号です。
J＝梶田（攻略・マップ解析担当）、T＝田中（システム担当）、K＝小里（データ担当）、I＝飯田（デザイン）、M＝三井（編集）

キャラクター

■ピエトロ

ガミガミ魔王の下手な嘘に騙されるあたり、ピエトロ素直すぎ。でもそこがいいんだけど。それに仲間がレベルアップした時に、まるで自分のことのように喜ぶところを見ると、つくづくいい子だと思う。（I）

■パウロ国王

あんなハデなマントを着たまま外出しちゃダメでしょ。本人はこっそり行動してるつもりみたいだけど、いろんなトコで目撃されてます。（J）

■パウロ王子

生意気だけど、「お前がいるとなんだか勇気がわいてくるんだ」のセリフが好き。（I）

■サニアとピエトロ

パウロ国王を捜しに行くと決まった時、サニアがピエトロを抱きしめるシーン。胸にグッときました。（I）

■ナルシア

ゲーム序盤のナルシアがピエトロをはげますイベント。このイベントが実にいい話。唯一、ナルシアが本当の気持ちを見せるシーンかも。最後にギルダがナルシアを連れていくのも、ギルダの頑固さと優しさが出ている気がするし。（K）

■ギルダ

なんだかんだ言いながらも世話好きな魔女。いつもフワフワ浮かんでいるので、地震系の魔法は無効化され

てしまうんだろうなぁ。(M)

■ダイソン

ラウラとのイベントで見せる腕立て伏せは、彼の怪力ぶりを示している。とてもじゃないがはあんな腕立て伏せはできない。いい年に見えるけど奥さんはいるのかなぁ。(M)

■メル

おいおい、イラストのメルとゲーム画面のメルってえらく違うぞ。ゼノンもそうなんだけどさ。あと、アイシングブルーを唱える時の声。最初に聞いた時はビックリした。(K)

■ロビン

出会ったころはダイソンとメルが強かったので、傭兵所で待機。その後もラウラに出会ったので、傭兵所で待機。で、結局探索にしか出したことがない。いっそ探索のみでレベルアップさせて、週刊ファミ通のやりこみ大賞でも狙ってみようか?(M)

■レパルド

騎士道をひたすら歩み続ける姿勢に好感が持てるが、イマイチこじんまりとしているような気がする。覚える魔法がピエトロとかぶりってたりするのが、その原因か?(M)

■ミーシャ

キャラクター的にはとても好き。でも戦闘で声を聞いた瞬間、傭兵所へ返しに行っちゃいました。(J)

■ザッパ

顔のわりにスリムなボディーが不気味。でも、高いHPと攻撃力、それと必殺技のトールハンマーがいい感じ。ドラゴンってことは、サニアの遠い親戚だったりするのか?(M)

■クルトとミルト

攻撃魔法が得意なクルトと、回復魔法が得意なミルト。どちらも優秀なキャラクターでとても重宝した。いたずら好きの性格も好み。ただ、魔法攻撃は、モンスターの弱点属性を調べる必要があるので、ちと面倒。(T)

ゼノン
ピエトロに爆弾を投げつけるとは……。

■ゼノン

パーツを集めて組み立て、レベル1から育てて、必殺技を各地で探してあげた。それなのに、ピエトロに爆弾を投げつけるとは……。(K)

■ラウラ

「覚悟をおし!」「なめるんじゃないよ!」のセリフが姉御の貫禄充分。ガバスの入口で魅せたスリの技は鮮やかだったが、必殺技の「いただき!」は成功率が低い気がする。ま、12歳の世間

知らずな王子より、モンスターのほうがガードが固いか。(I)

■ムサシとユキ

1回目のプレーではムサシを見つけられなかった。あんなに「忍者ぁ〜」と言いながら探していたのに。ごめんユキ。そういえば、ユキのダメージを受けた時の「うっ」っていう声がなんだか色っぽいんですけど。(I)

■ユキ

ビジュアル的には今回イチ押しのキャラクター。一途な性格とカカァ天下の素質は、まさに大和撫子の手本。初期装備している"わかおくさまのたんとう"が、実は単なる包丁だったらおもしろいなぁ。(M)

ボリス

渋い。惚れた。

■ボリス

渋い。惚れた。「まかせてくれ」というセリフがかなりイケてる。いまいちばん夢中になっているキャラクター。ダッシュ攻撃で転ぶ姿が結構かわいい。なんといっても打撃攻撃と魔法攻撃、どちらも強い!(I)

■タモタモ

カッコ悪い衣装をまとった、銀髪の魔導師。仮面を取った後ろ姿が"夢のつづき"のエンディングで拝めます。実はビジュアル系かも。(J)

■イメルダ

たいして役に立たないのはわかっていても、彼女を連れて買い物すると、お得な気分が味わえる。バーゲン好きは女の悲しい性?(I)

■ワトソン

戦闘終了時の宝箱出現確率上昇の恩恵は、メチャメチャうれしい。アイテム帳コンプリートには、欠かせないメンバーでしょう。(K)

■イムジー

画面の上の正面を向いているところを見ると、目がキュピーンて光っている。本当に人間なのだろうか?(I)

■マッター将軍

最後までどこにいるのかわからず、行方不明のまんまだった。竜の翼なしに城に戻ってこれるとは、さすがポポロクロイスの将軍殿。(T)

■格闘場の親父

トンクウの鍛冶屋の親父とは、他人と思えないほどよく似ている。(M)

■鍛冶屋の親父

コロモックの格闘場の親父とは、他人と思えないほどよく似ている。(M)

■グルメパレスのオーナー

アレによく似ている。(M)

■ビキニのお姉ちゃん

トンクウの海岸で日光浴しているビキ

ニ姿のお姉ちゃん。話しかけてみたくてしょうがないのだが、希望は叶わなかった。(M)

■憎悪のミーソス

ア行を抜く逆さ言葉。これに気付いたときは、ちょっと鳥肌が立ってしまった。普通はすぐ気付くって、まわりの人間には言われたけど。(J)

■恐怖のデイモス

悪いピエトロのポーズが案外おもしろい。ひとを小馬鹿にしたような顔がたまらない。(I)

■欲望のオレクシス

あの財宝のなかに「キングナイトの剣」があったら、白騎士は飛んでくるのだろうか!?(I)

■怠惰のアルゴス

ねこ玉、枕にして寝てみたい。(I)

■ナイトメア

ナイトメアの悪夢って、ピエトロ日記に載るから見たいんだけど、見ると日付が進んじゃうんだよね。結局は全部見ないで進んじゃいました。ナイトメアよりお父さんのほうが大事でしょ。(J)

固定フィールド

■ポポロクロイス城

前作と城内が変わっていないところがにくい。とにかく広いので、最初は城のなかで迷ってしまった。洗濯おばさんもコックさんも元気で何より。(M)

ポポロクロイス城

洗濯おばさんもコックさんも元気で何より。

■タキネン村

木彫りをしているおじさん、商売はうまくいったんでしょうか？　あと、切り株の近くにいるおばさんが、若いころに埋めていたものは、何だったのかも気になる。(I)

■トンクウ

何度来ても迷ってしまう町。エネルギーパックを売っている店はどこ？　トランキライザーは同じ店だっけ？　布団屋には何度も行ってしまうし。自転車も気になるし。子供のかくれんぼも気になる。侮れない。(I)

■ムーンスター

せつないひとたちの町。あきらめるな、立ち上がれ、電球星人(勝手に命名)たちよ!(J)

■暖炉

いろんな家のなかにある暖炉。近寄るとパチパチと音がする。気付いたことがうれしくて、用もないのに聞きに行ってしまう。(T)

■夢幻フィールド
とかく迷いやすく、ワープを使ったあとに実は逆戻りしていたこともしばしば。ホーリーマップに緑色の点が表示されてると、つい足を運んでしまうが、すでに開けていたりすることもしばしば。貧乏性の人間は通り抜けに時間がかかると見た。(M)

■ガミガミダンジョン
開発中のロムでは、ここのゴーレムがハンパじゃなく強く、えらい苦労した思い出がある。(T)

■天空城
やる気のないボスと、やる気マンマンのモンスターがいる場所。ワープがたくさんあって大変、とかいうことよりも、落下したガミガミ魔王の安否が気がかりだ。(T)

立て札
「危険」と書いてあったら危険なのである。

■立て札
立て札に書いてあることは鵜呑みにしよう。「危険」と書いてあったら危険なのである。(M)

モンスター

■ドローン
カビドローンだろうが、ドロドローンだろうが、全部ドローンだと思って戦ってた。マザードローンはさすがに気付いたけど。(K)

■メイジ
魔法使いっぽいモンスターが出てくると、ちょっと緊張してしまうのは僕だけでしょうか？(M)

■さぼりん
ふつうサボテンのトゲなんかじゃ死なないって。しかもザッパが。(K)

■まがどり
頼むからピエトロに変身するのだけはやめてくれ。そのうえセイントアークを唱えるのはやめてくれ。さらにファイヤーウォールのレベル4を唱えるのだけは遠慮してくれ。こいつと戦うと、ピエトロの強さが身にしみてわかる。(M)

■レジェンドシープ
まさか、はなちょうちんで戦闘不能になるとは……。まさに伝説の羊。(I)

■コムロさん
ゲームには登場しない。SCEに勤務する偉いひと。某音楽プロデューサー

とは別人。出張と外出が多く、忙しいため連絡も取れないという、我々編集サイドにとって最強の敵。(J)

アイテム

■まじんのけん
トンクウにある掘り出し物屋から買おうとしてかなりねばったけど、どうも最強クラスの武器や防具は出ないみたい。ランダム宝箱で入手するしかないのか?(K)

■ダイソンアックス
どう考えてもダイソンの装備アイテムなんだけど、おみやげで渡すことができないのが悔しい。秘伝書はおみやげにできるのになぁ。(M)

■ギルタの杖
一体どうしろって言うのか。(M)

■てつのよろい
てつのよろいよりも、アイアンアーマーのほうが防御力が高かったりするんだよね。英語になっただけで変わるんかい!?(K)

■いしのよろい
装備者のパラメータを下げるだけではあき足らず、必殺技まで使えなくするよろい。最悪です。(K)

■ゆうしゃのあかし
大氷穴で取ったはいいけど、いざ傭兵を動かせるようになると面倒だったりする。「なんでそんな魔法を」って、画面に向かって叫んでたころが懐かしい。なんかフクザツ。(K)

■とりかご
ハンスを捜しに行くとき、ピエトロは一体どこにとりかごをしまったのだろう。ポケットらしきところにしまっていたのには驚かされた。(M)

■竜の翼
ポポロクロイスに飛んで行ける便利な道具。出迎えてくれるドンのアクションが多彩。竜の像をツンツン突つくのが気に入っている。(T)

■竜の像
いっぱいあって、好きな場所におけて、好きなところに飛んで行けたらよかったのに……。楽だから。(K)

■ガミガミロボ
ガミガミくんとの合体シーンは必見。どんな仕掛けになっているのか興味あり。バ○ダイあたりなら、実際に作れそうな気もする。(M)

ガミガミロボ
バ○ダイあたりなら、実際に作れそうな気もする。

ポポローグインデックスページ

INDEX

INDEX

INDEX

INDEX

ピエトロ編集日記

文責・米田崇

1日目

SCEの夢幻魔王コムロから、かつて見たことないほど膨大な量の開発資料が届く。どう考えても人手が足りない。急遽、コザトを傭兵として強引に引き入れる。コザト泣く。

2日目

夢幻魔王コムロから「ポポローグ」マスターロムが届く。ところが、それまでのメモリーデータが使用できなくなっている。執筆パーティー全滅。

3日目

サワがCGマップを完成させる。速攻でデザインパーティーに無理矢理登録する。「もうひとり優秀な傭兵がほしい」とアベからの要請。ファミ通で出会ったイイダを仲間にする。「紙とDTPに詳しい」という魔法を覚えていた。

4日目

夢幻城でミツイを発見。「原稿できてない」と伝えると石になったが、入稿日の王冠だけは手放さない。

5日目

ついに攻略本が完成！　ポポロアスキー城に帰って宴会だ。……と思ったら、宿屋で見た夢でした。こうなったら最後の手段。トンクウの運河にすべてを流しちゃおうか？　そんなこと、できるハズもない。

ポポローグ 公式ガイドブック

初版発行日　1999年1月7日

著作　JK・VOICE

発行人・編集人　浜村弘一
副編集人　野田稔／田原誠司
編集長　坂本武郎
副編集長　澄田雅範
進行管理　高橋敦子
制作購買　青木孝通

発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL 03-5351-8111

発行元　株式会社アスペクト
〒160-0023　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル6F　ETM営業部
TEL 03-5433-7850

印刷　大日本印刷株式会社

STAFF

企画・構成　米田崇（JKV）
編集・執筆　梶田賢輔（JKV）
執筆　キャラクター　新城健一
システム　田中賢吾
データファイル　小里浩一
編集協力　藤本和弘（JKV）
AD・デザイン　阿部英一
カバー・デザイン　飯田直子（ファミ通書籍編集部）
マップ・デザイン　佐和健治
デザイン協力　吉田隆幸・滝本浩二（秀文社）
CGイラスト　川村弘（だいだらぼっち東京）
担当編集　三井大輔（ファミ通書籍編集部）
監督　飯田真佐史（JKV）
監修　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までのあいだに、電話03－5433－7143まで。なお、ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

ISBN 4-7572-0308-X
Printed in JAPAN
●1189336